COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

ANNO II N. 4 - MAGGIO 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70 L. 5.000

REGALO!!!
SCONTO 10%
Vedi all'interno



CBM 64

HOT SHOT GARY LINEKER'S

REFERENDUM 1989

ORIGINALI O COPIE?
IN ESCLUSIVA TUTTI I PARTICOLARI

SOLUZIONE DI SPACE QUEST II

IBM & COMPATIBILI

WILLOW
TIME OF LORE
STRIKE FLEET

ATARI ST

CD ROM
S.D. WORLD SNOOKER

AMIGA

LASER DISK PER AMIGA
PACLAND
AFTERBURNER
BALANCE OF POWER 1990 Ed.

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.

+

MEGA BLESTER

L. 29.000



NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO **L. 29.000** TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

Il nostro Referendum sta dando i suoi frutti: e che frutti!!Sulla base delle nostre elaborazioni personali e sugli insostituibili suggerimenti dei lettori VG & CW arriva in una nuovissima veste editoriale. I contenuti sono stati rispettati ed ulteriormente ampliati così come succede per le foto, i servizi e le varie rubriche. Dopo alcune lunghe elucubrazioni (non troppo lunghe a dire il vero) siamo riusciti a strappare, al nostro editore, l'ambito e attesissimo "tutto colore"! Basandoci, come sempre, sull'insostituibile apporto di rivenditori, distributori ed importatori, anche questo mese vi offriamo le novità più appetitose e stimolanti. Analogamente pungente è il nostro esclusivissimo dossier sulla "guerra degli originali" che proprio in questi giorni sta vivendo svolte decisive. Nomi, particolari, informazioni, è tutto rivelato e messo a nudo nel nostro incredibile Scoop. Ma Videogame & Computer World riesce a fare anche di più: un regalo di un buono sconto del 10% sull'acquisto di materiali "computeristici". Stiamo infatti intraprendendo una campagna promozionale con computer shop italiani che, entro breve tempo, si estenderà sempre più! Volete ancora qualcos'altro?! Seguite i prossimi numeri e vedrete: grosse sorprese bollono in pentola!

Il Direttore

COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - Capo redattore: Alessandro Gualtieri - Segretaria di redazione: Enrica Pagani - Hanno collaborato ai servizi: Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani - Fotografia: Elias Willard - Sistema di comp. grafica: Esserrelle - Art director: Lavinia Piccini - Inviati dall'estero: Anthony Remedios - Pubblicità, abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 / 9303556 - Fax tel. 02/93502770 - Fotolito: CF fotolito Via G. Di Vittorio,1 - 20017 Rho (Milano) - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 5.000 - Numero arretrato: L. 8.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO) - Sped. in abb. postale gr. 3/70 - Pubblicità inf. al 70%. In copertina: locandina di Renegate III The final chapter, distribuito da Leader distr. (VA)

Sommario

REGALO!!!
SCONTO 10%

In esclusiva per tutti i lettori di VG & CW offriamo un fantastico sconto del 10% (dieci percento) su materiale **hardware** e sull'**accessoristica** relativa ai sistemi MS/DOS nonchè su i cosiddetti "**prodotti QUADRIFOGLIO**" esposti e così evidenziati nei computer shop convenzionati con la nostra rivista.
Per usufruire dello sconto è necessario presentare al rivenditore o una fotocopia della copertina o la semplice presentazione della rivista. I negozi convenzionati sono:
BCS Via Montegani, 11 - 20141 Milano Tel. 02/8464960
Domus srl Via Sacchini,20 - 20131 Milano Tel. 02/29404107

Da spedire in busta chiusa a:

Società Editrice Derby Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

B/4

Scrivere possibilmente in stampatello

NOME E COGNOME ____________________

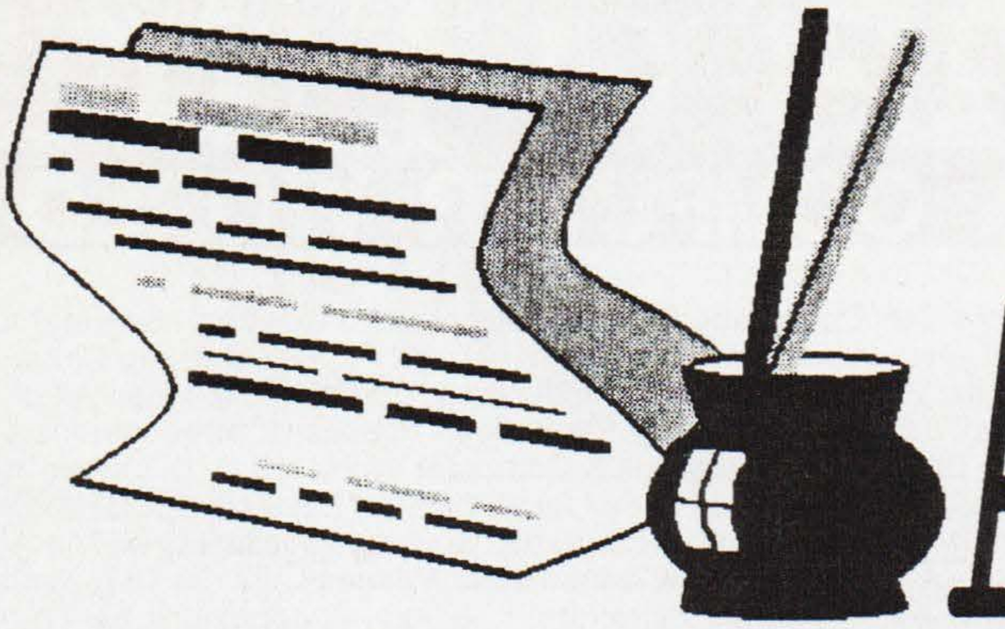
VIA E NUMERO CIVICO ____________________

CAP. CITTA' (PROV.) ____________________

N. TELEFONICO ____________________

TESTO MAX 25 PAROLE ____________________

Data ____________ Note ____________



RISPOSTE AI LETTORI

Spettabile redazione di VG&CW,
cominciamo subito come in ogni lettera nel fare i complimenti al direttore.

Sono un strafelice possessore del Celestiale, Bestiale, Mitico 64, secondo soltanto, ai 16 Bit, al 128.

Giorni fa, ho scattato delle foto alla televisione del gioco della Cascade (19 Boot Camp) e dell' Ocean (Operation Wolf) ed ho seguito per filo e per segno tutti i punti che voi consigliate.

Poi, finito il rullino, ho fatto sviluppare le fotografie e con stupore ho notato che non è riuscita nessuna, (strano).

Sono rimasto stradeluso non per i soldi del rullino, ma perché ero riuscito a totalizzare: nel primo gioco, 432.930 punti e nel secondo 64.950 punti.

Peccato chissà se potrò rifarcela, come dice un detto: Paganini non si ripete, in questo caso Nicola non si ripete. Peccato!!

Lasciamo i records (con le lacrime) e passiamo alle domande.

1) Mi potreste consigliare un buon mouse per il CBM64.
2) Un buon gioco (non simulatore) del calcio.
3) Un valido adattatore telematico.
4) Ho letto alcuni mesi fa su una rivista che il CBM64 dal gennaio 1989 cesserà di essere commercializzato, ma oggi è ancora in circolazione, come mai? La Commodore ha cambiato idea?

Quando è il giorno fatidico?

Comunque con questa serie di domande chiudo questa "predica" e con le lacrime agli occhi per non aver spedito le foto, spero che sia pubblicata sul prossimo numero.

A, dimenticavo i complimenti a tutta la redazione per l'umorismo!!!

GASPARATO NICOLA QUINZANO (VR)

Carissimo e sfortunato Nicola, qui in redazione ci siamo uniti al tuo lutto, raccogliendoci per un minuto di silenzio, prostrati e affranti davanti alla lettera! Il faraone ha colpito ancora con la sua maledizione ma...per fortuna ci siamo qua noi!!! Innanzitutto teniamo conto del tuo record e ti crediamo ciecamente; aspettando la conferma "fotografata" di tutto quello che affermi facciamo di più: in questo numero inseriamo il tuo record! Tutto questo non deve diventare un'abitudine però, si tratta di una caso particolarmente speciale (leggi: se non ti complimentavi con il direttore il record sulla rivista te lo scordavi!!!!). Vogliamo la foto, mi raccomando!

Il "buon mouse" per il CBM64 può essere di due tipi: il modello 1531 della stessa Commodore o il "topolino" dedicato della Genius Mouse. Entrambi sono molto validi; non dimenticare comunque che la versatilità e la vera utilità di un mouse (soprattutto sul CBM64/128) si "misura" in software! Il costo di entrambi si aggira sulle 70.000 lire.

Un buon gioco (non simulatore) del calcio?! Football Simulator (Microprose - che non è un simulatore a dispetto del titolo) e Gary Lineker's Superstar Soccer (Mindscape): te li consiglia il nostro direttore, fanatico del calcio computerizzato!!

Un buon adattatore telematico, particolarmente versatile ed affidabile, è il modello Commodore 6499. Per sole 149.000 lire, questo accessorio viene fornito con tanto di abbonamento alle Pagine Gialle Elettroniche e di un potente package software per la gestione.

Il Commodore 64 non è uscito di produzione!!! Chi va affermando queste sciocchezze non sa proprio quello che dice!!

Grazie dei complimenti!

Spett. Redazione, siamo due ragazzi di 15 e 16 anni e vi scriviamo mentre stiamo giocando a "SUPERMAN THE MAN OF STEEL" per l'Atari ST (stupendo computer il nostro!) per complimentarci con Voi per la rivista e porvi alcune domande:

1) Dove possiamo trovare (in provincia di Varese o a Milano il programma "QUANTUN PAINT" per il "mitico" ST ?
2) E' vero che l'Esseti' legge i file in MS/DOS? Che cosa significa? Vorremmo qualche delucidazione.
3) Desidereremmo qualche informazione sul modo per rendere compatibile IBM il nostro Atari St 520Fm.
4) Esiste in Italia qualche Atari club?
5) Ci potreste fornire un elenco dei punti vendita della Lombardia di programmi non distribuiti dalla LEADER?
6) Dove possiamo trovare l'MS/DOS versione 3,30 per il nostro computer?
7) Esiste già in Italia il TURBO PASCAL 5 per Atari?
8) Esiste un'espansione a 1 MEGABITE per il 520?

Vi preghiamo (in ginocchio e piangendo) di pubblicare la nostra lettera e di rispondere alle nostre lunghe e noiose domande e ...
VIVA L'ATARI!!!!!!!!!!!!!!!!!!

FABIO AMBROSETTI
RUGGERO LOLINI
VARESE

Cari "Superman e The Man Of Steel", prima di rispondere ai vostri quesiti vorremmo chiedervi una cosa: come avete fatto a scriverci mentre giocavate al videogame suddetto?!

Scherzi a parte, ecco le rispostone:

1) Quantum Paint ce lo siamo andati a prendere in quel del Regno Unito. Della sua importazione e distribuzione purtroppo non si sa ancora nulla. Probabilmente (ma si tratta di una nostra congettura) sarà la Leader di Varese ad occuparsi del "caso"; abbiate fede!! L'Atari Italia sta comunque per distribuire alcuni interessanti pacchetti grafici analogamente potenti, prodotti dalla filiale anglosassone. Su questi grava il più assoluto silenzio stampa ma presto i nostri inviati riusciranno a far luce su questo interessante "caso".

2/3) L'"essetti" risulta compatibile con lo standard MS/DOS. Ciò significa che un testo qualsiasi battuto con un Word Processor che lavora su IBM PC e Compatibili, può essere gestito anche su un 16 Bit Atari. Il trucco è questo: si prende un emulatore d'ambiente MS/DOS (il programma PC Ditto per ST), lo si carica su ST e quindi ci si procura del software per MS/DOS su floppy da tre pollici e mezzo e lo si usa sul computer. L'emulazione MS/DOS tiene conto della disponibilità di memoria del nostro ST e del fatto che è possibile trattare la grafica solo se il software impiegato funziona con la scheda grafica CGA. Se questo insieme di termini vi dice poco saremo più chiari. Con il PC Ditto si può utilizzare il Word, il Wordstar, il DBase e molti altri programmi per MS/DOS su un computer Atari. E' un po' come poter disporre di un altro elaboratore. La compatibilità via software è comunque da prendere con le molle: non sempre si ottengono risultati soddisfacenti. La lentezza di elaborazione, in fase di emulazione, è il difetto più spiccato del PC Ditto e simili. Il PC Ditto è commercializzato dall'Atari italiana che, a questo proposito, è in procinto di distribuirne la nuovissima versione, velocizzata e migliorata rispetto a quella originaria. Per trasformare veramente un ST in un computer MS/DOS bisogna invece acquistare il drive per Atari Compatibile prodotto dalla Cumana e distribuito in Italia dalla TP Distribuzioni s.r.l.. La ditta si trova a Roma in via Isola del Giglio 3 -

00141 ROMA. Tel.: 06/891973. Si tratta di una piccola stazione di lavoro da posizionare sotto il monitor, che contiene, oltre alla scheda d'emulazione, un drive da cinque pollici e un quarto ed uno da tre pollici e mezzo. Fate conto di vedere una scheda Janus o meglio un Sidecar per Amiga.

4) Non sappiamo nulla al riguardo di Club per Ataristi. Possiamo consigliarvi di leggere attentamente le nostre Economic News e magari di fondarne uno (che potrebbe avvalersi del nostro supporto pubblicitario e propagandistico!). Attenzione però, dietro a molti pseudo-club si può celare un pirata senza scrupoli!

5) Per ottenere una lista completa dei rivenditori del software originale Atari (peraltro molto limitato) vi consigliamo di contattare direttamente la filiale italiana (Atari Italia SPA) che ha sede a Cusano Milanino in Via Bellini 21 (il C.A.P. è 20095). Il numero di telefono è 02/6134141.

6) Il DOS 3.30 è facilmente reperibile in ogni buon negozio di software. Se volete utilizzarlo con l'ST (ed il PC Ditto) fatevelo trasferire su 3 pollici e mezzo!

7) Il Turbo Pascal 5 lo potete richiedere direttamente alla ditta Borland Edia

8) L'Atari non produce espansioni di memoria per la linea ST. Tuttavia alcuni importatori italiani sono riusciti a procurarne alcune realizzate appositamente all'estero. Chiedete informazioni alla TP Distribuzioni sopracitata.

Spettabile redazione di VG&CW, ho appena comperato il numero di marzo della vostra rivista ed ora vorrei analizzarla, punto per punto, insieme a voi:

PUNTO 1:La copertina. Il disegno va benissimo, ma l'imposizione non mi sembra molto azzeccata: sarebbe meglio se il disegno occupasse tutta la pagina ed i vari titoli e la testata scritti sullo sfondo del disegno.

PUNTO2:Il sommario: perché non scrivete anche le pagine di ogni gioco/articolo?

PUNTO 3:The world news. Un consiglio? Meno chiacchiere e più foto(a colori!!!).

PUNTO 4:The Videogames Parade. Invece del "sermone" iniziale, sarebbe meglio aggiungere a fianco di ogni gioco in classifica il numero delle settimane di permanenza tra i Top 10 e la posizione del mese precedente.

PUNTO 5:Le risposte ai lettori. Mi raccomando: sempre 4 o 5 pagine, mai di meno.

PUNTO 6:Le recensioni, il succo della rivista. Molte cose si potrebbero migliorare, ma principalmente 3:

1)Le foto dovrebbero essere tutte a colori, magari con una pagina o due di pubblicità in più.

2)L'impaginazione e troppo incasinata: le recensioni iniziano a metà pagina e finiscono a metà della pagina seguente, non sarebbe più ovvio farle stare in una pagina sola?

3)Il giudizio, questo è il più importante tra i tre punti: il mio consiglio è questo: nella recensione vera e propria dovreste scrivere solo e soltanto la descrizione del gioco, senza giudicarne la qualità; in una seconda parte delle recensioni dovreste poi mettere le opinioni ed i giudizi dei singoli recensori ed in una terza sezione la pagella vera e propria con i seguenti valori: grafica, animazione, sonoro, interesse, rapporto qualità computer (ovvero:il computer su cui gira il gioco recensito è stato sfruttato al massimo? I programmatori potevano fare di più?) ed infine il giudizio globale.

tutti con voto da 0 a 10 ed un breve commento. Per le avventure oltre ad interesse, grafica e sonoro, anche un voto per il dialogo e l'atmosfera. Per i giochi strategici e le simulazioni: grafica, animazione, sonoro, interazione, atmosfera e rapporto Q/C, oltre ovviamente al g. globale.

Ancora una cosa per questo densissimo 6 PUNTO: propongo una nuova rubrica di una o due pagine che intitolerete: A colpo D'occhio: Delle recensioni di due o tre righe con una foto ed il solo giudizio globale, per le nuove versioni di giochi già recensiti o per i videogames più brutti.

PUNTO 7:Le utility ed i programmi di grafica e sonoro. Penso che chi ne è interessato veramente compri altre riviste:voi pensate ai giochi, c'è sufficiente materiale per redarre una rivista di 80/100 pagine.

PUNTO 8:Il romanzo. No comment: non l'ho mai letto!!

PUNTO 9: Consigli, trucchi e strategie. Il fatto dei record mi sembra assurdo: prima si tutto non è curato come si deve e non gli si dedica spazio sufficiente ed in secondo luogo perché sono capaci tutti con POKE, CHEAT MODES e trucchetti vari a completare qualunque gioco con punteggi esorbitanti. Troppo poco spazio invece per i trucchi e le poke stesse.

PUNTO 10:MS/DOS. Io ho un Amiga quindi non mi interessa assolutamente.

PUNTO 11:Economic News. Mi ricordano tanto le riviste pirata...

Con questo ho finito, o meglio: con questo finisco perché avrei ancora un sacco si cose da dirvi, ma la lettera diventerebbe troppo lunga perciò vi saluto sperando che pubblichiate la mia lettera, ma soprattutto che ascoltate i mie consigli.

ANTONIO VISCA

Caro Antonio, complimenti innanzitutto per l'ottima lettera. Mentre stai leggendo queste righe avrai senz'altro già notato le migliorie ed i cambiamenti apportati a VG&CW anche in base alle tue preferenze e ai tuoi consigli.

Vediamo quindi di puntualizzare la nostra posizione e risolvere, anche in quest'ambito, i tuoi quesiti.

Punto 1) Vista la copertina?! Tutto questo bolliva già in pentola ancor prima che arrivasse la tua lettera.

Punto 2) Per problemi tecnici al momento possiamo solo rispondere: vedremo!

Punto 3) Idem come sopra al punto 1!

Punto 4) Le note relative ad ogni "Hit" sono state inserite; per le preferenze dei lettori: scrivete! Scrivete! Scrivete!!!

Punto 5) Leggere come sopra a partire dai "due punti"!

Punto 6) Il colore sta arrivando, l'impaginazione è stata radicalmente modificata e raffinata e i giudizi sono stati ampliati. Una pagellina con settantacinque voci risulterebbe un po' troppo noiosa e dispersiva da leggere; i tipi di giudizi da te menzionati verranno inseriti a livello della recensione stessa e delle conclusioni. Per Adventure e Strategy voilà il gioco è fatto!

Punto 7) Molti lettori non la pensano proprio come te; tra un trastullo e l'altro sembra abbastanza interessante informarsi sui tool applicativi più validi, trattati a livelli molto, molto comprensibili.

Punto 8) Ok, basta romanzo. Il nostro Referendum, fra le altre cose, ha messo in luce questo fatto: Le Voci Di Ieri è destinato alle librerie e non alle riviste di videogame. A voi non piace e noi lo togliamo! Però una paginetta la potevi leggere!

Punto 9) La veridicità dei record è basata esclusivamente sull'onestà dei lettori. Altre riviste del settore sembrano letteralmente impazzite per pagine e pagine di record, altrettanto conscie di quanto affermi; noi cerchiamo di limitare questo spazio, offrendolo a tutti quelli che lo apprezzano e chiudendo qualche occhio! Speriamo solo che i vari Trainer ed i Cheat Mode servano solo in fase di allenamento!!

Punto 10) L'MS/DOS piace, piace, te lo garantiamo. Non tutti hanno la fortuna di possedere un 16 Bit da "combattimento" come il tuo!

Punto 11) Le Economic News arrivano da sempre a iosa. In base agli accordi stipulati con i distributori italiani di software e...con la nostra coscienza di redattori e giornalisti, gli annunci vengono vagliati, analizzati e all'occorrenza modificati in modo tale da lasciare intatta la sola essenza. Chi cerca davvero contatti sarà soddisfatto, chi vive di traffici più o meno discutibili ed illegali avrà ciò che si merita. E' difficile scoprire quello che si cela dietro una timida inserzione ma per questo non possiamo assolutamente penalizzare, a causa di pochi, la moltitudine di lettori che cerca di ampliare correttamente i propri orizzonti.

Aspettiamo prestissimo gli altri undici punti, ciao!!

Gentili Signore, egregi signori, per primo devo fare grandi complimenti alla Vs. redazione. La "Collezione Computer Time" è realizzata in un modo troppo interessante, divertente e buono. Sono un computer-freak già da anni. I miei computer sono un Intercomp AT e un Atari 130 XE. Per i computer Atari in Germania esistono alcune riviste mensili su dischetto con News, articoli, test, giochi, utilities, ecc,ecc. Per uno di questi giornali su dischetto scrivo qualche articolo principalmente al riguardo della scena computer italiana. Per questo vorrei chiedere se posso tradurre e pubblicare qualche parte di articoli della Vs. rivista in quella rivista tedesca, chiamata "CSM Atari Magazin".

Sarebbe troppo gentile se Lei mi potesse scrivere alcune righe se andate d'accordo o no.

Distinti saluti, Oberkofler Reinhard

Carissimo Reinhard, la tua lettera ci ha colti un tantino di sorpresa, facendoci immenso piacere. Sapevamo che VG&CW veniva letta anche all'estero ma, a dire il vero, questa è la prima volta che riceviamo una missiva come la tua. Inutile dire che apprezziamo molto la tua iniziativa, appoggiandola caldamente, a patto che tu cerchi di rielaborare personalmente ciò che leggi sulla nostra pubblicazione prima di scrivere i tuoi articoli. Fra "colleghi" ci si intende, quindi cerca di mettere anche qualche cosa di veramente tuo in ciò che realizzerai, prendendo spunto dai nostri articoli.

Cosa ne pensi di proporre al Direttore di CSM Atari Magazin un gemellaggio con la nostra rivista?!

Sperando di risentirti presto ti preghiamo di spedirci almeno qualche copia di CSM Atari Magazin con le nostre/tue recensioni!



Laser disk, CD ROM, Compact Disk, lettori e persino registratori di dischetti laser stanno invadendo il mercato, giorno dopo giorno. Ci sembra doveroso e particolarmente stimolante trattare questo nuovo argomento che, come molti di voi sanno, sposa felicemente il magico universo dell'informatica hobbystica e professionale.

ATARI CD Rom

Fra le pagine di questo numero si parla di Laserdisc ed informatica relativamente alle nuove sperimentazioni su Amiga; dopo il buco nell'acqua per la mancata commercializzazione del laserdisc player con videogiochi da bar (tipo Dragon's Lair) l'Atari americana e anglosassone non ha abbandonato questo tipo di progetto. Per la linea di personal ST infatti arriva il CD ROM, ovverosia un vero lettore di laser disc interfacciabile all'elaboratore.

APRIAMO LA CONFEZIONE...

La voluminosa confezione del CD ROM Atari, siglato CDAR 504, alloggia un hardware che a prima vista assomiglia ad un piccolo videoregistratore.

Viene accluso, oltre al software di cui parleremo più avanti, il solito cavetto di collegamento alla porta DMA degli elaboratori ST.

Il pannello frontale del CD ROM presenta il tasto di accensione, che funge anche da reset, un paio di LED che indicano lo stato di attività del lettore, un presa per jack musicali, un tastino di apertura/chiusura del cassettino, e un telecomando.

Sul retro troviamo il connettore DMA e le uscite stereofoniche audio.

METTIAMOCI ALL'OPERA!

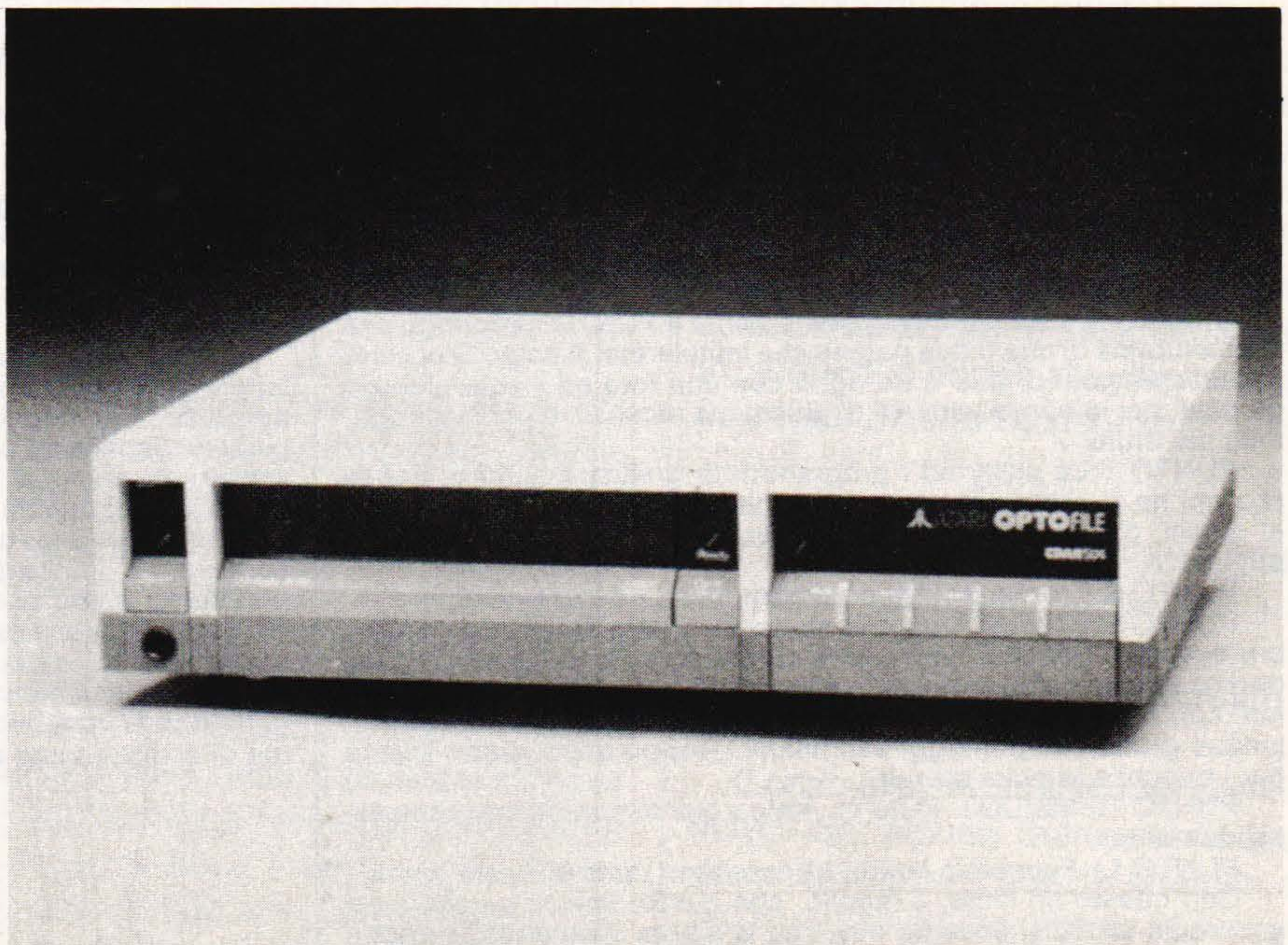
Il CD ROM Atari si può tranquillamente paragonare ad un capace hard disk a sola lettura che sfrutta tracce lunghe quasi tre miglia ed è in grado di memorizzare oltre 500.000.000 bytes di informazioni.

Come molti sapranno questa enorme quantità di dati viene manipolata e gestita su un singolo dischetto laser di appena dieci centimetri o poco più di diametro e qualche millimetro di spessore. Il tempo di accesso è senza dubbio paragonabile a quello di un velocissimo disco rigido.

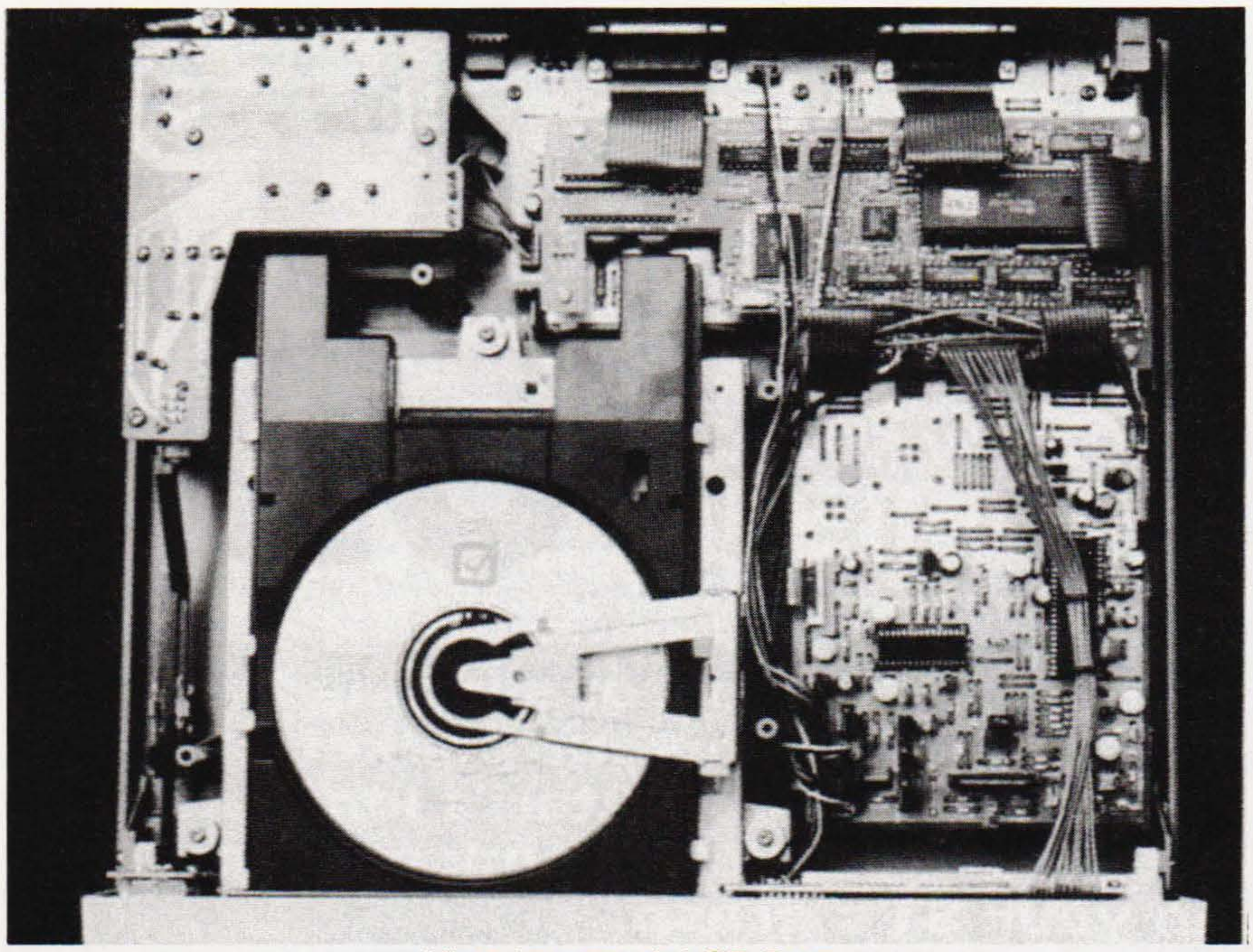
La tecnologia c'è dunque e si vede ma fino a poco tempo fa questa incredibile innovazione nel campo degli storage media ha sempre risentito di un grosso freno: il costo.

Il vecchio adagio dell'Atari, "Power Without The Price" (ovverosia potenza a prezzi modici) ci viene in aiuto.

Il CD ROM prodotto dalla casa americana infatti costa solamente 399 sterline.



Cd Rom per Atari St



Vista interna del CD Rom

Come prima accennavo questa interessante periferica risulta interfacciabile con tutta la gamma di computer ST e permette di gestire, in sola lettura, 500 Megabyte di dati. In effetti sarebbero ben 800 Mb ma la formattazione del disco laser per ricevere dati da computer riduce al valore sopracitato le possibilità di immagazzinamento. La velocità di lettura dati si aggira sui 153k al secondo ed è del tutto accettabile.

COME IL CD ROM INTERAGISCE CON L'ENVIRONMENT GEM

Il CD ROM viene fornito con un particolare supporto software. Attualmente nel Regno Unito, dove questo accessorio hardware è già in distribuzione, viene acclusa nella confezione l'intera Enciclopedia Grolier, un dizionario Inglese/Francese ed il software relativo alla gestione di questi dati. Si tratta di un normale programma WIMP che si aggancia all'estremo confine del GEM e permette appunto di estrarre informazioni dal CD. Queste possono essere richiamate, trasferite su supporto cartaceo o memorizzate su floppy disk sotto formato ASCII. Quest'ultima possibilità permette quindi di abbattere le barriere ST trasportando dati ASCII su qualsiasi base hardware/software che li accetti.

Le modalità esatte per il recupero dei dati variano da programma a programma; dato che il CD Player si comporta come un potentissimo hard disk a sola lettura sarà possibile impiegare applicazioni Auto Boot da quest'ultimo, altrimenti sfruttare un Desktop che includa l'icona del CD o ancora impiegare il programma (su floppy da tre pollici e mezzo) accluso al prodotto che permette la gestione del laser disk enciclopedico.

MA, IL SOFTWARE FUTURO?

Come a suo tempo si verificò per i nuovi standard di elaboratori e di videoregistratori, molte case produttrici di software non sembrano molto propense ad investire immediatamente grossi capitali nella produzione di programmi per il CD ROM. Si tende cioè ad aspettare che questo tipo di apparecchio raggiunga un alto livello di vendita prima di rischiare mosse azzardate.

La situazione tuttavia non è così preoccupante, almeno nel resto del'Europa. La Nimbus Record sta preparando una poderosa compilation musicale computerizzata, mentre la Pergamon ha appena commercializzato l'Encyclopedia Of Educational; un compact disk di effetti e musica digitalizzata da utilizzare con un sistema MIDI è infine in fase di ultimazione da parte della Syndronic Music.

La stessa Atari inglese commercializza, proprio in questi giorni, una speciale routine GEM che permette al CD ROM di leggere i cosiddetti High Sierra CD. Si tratta di una serie di Compact Disk realizzati per MS/DOS (IBM PC e PS/2) che comprendono il Microsoft Bookshelf, lo Small Business Consultant, lo Stat Pack e molti altre potenti utility.

CHE MUSICA RAGAZZI!!

Caratteristica particolarmente originale e stimolante del CD ROM Atari è quella di poter riprodurre facilmente qualsiasi Compact Disk musicale.

Se siete stanchi di lavorare al computer potrete infatti mandare in esecuzione l'ultimo LP degli U2, ascoltandolo in cuffia attraverso l'output previsto sulla parte frontale del CD ROM. Inoltre, utilizzando un amplificatore stereofonico e un paio di casse acustiche sarà possibile fare diventare il nostro hardware parte integrante di un complesso Hi-Fi. La qualità di riproduzione è paragonabile a quella dei Compact Disk Player musicali più economici.

La purezza del suono è rispettata e riprodotta fedelmente e la gestione del lettore viene impostata attraverso un telecomando sempre incluso nella confezione. Purtroppo non abbiamo le opzioni per accedere direttamente ad una traccia, riprodurre più volte un brano o l'intero disco o memorizzare una sequenza di porzioni da mandare in esecuzione. Chiaramente questa particolarità del CD ROM non è da intendersi per scopi audio professionali.

CONCLUSIONI

Si tratta indubbiamente di un ottimo e validissimo prodotto che grazie soprattutto ad un alta tecnologia offerta a costi contenuti è senza dubbio destinato ad invadere il mercato o se non altro ad iniziare una nuova pagina nella storia dell'informatica professionale ed amatoriale.

La reperibilità del prodotto è per il momento limitata al Regno Unito ma l'Atari italiana si sta assiduamente adoperando per garantirne al più presto l'importazione.

Si dovrebbe sapere qualcosa di più preciso entro la fine del mese di giugno.

LASER DISK PER AMIGA

Il progetto Atari per utilizzare la tecnologia laserdisk con la gamma di elaboratori a 16 Bit della linea ST è andato in fumo. Costi troppo alti, mancanza di impegno e di studi approfonditi da parte dei potenziali realizzatori di questo stimolante progetto hanno fatto franare le speranze e le aspettative di moltissimi utenti.
Spostandoci "dall'altra parte del ring" tocca ora all'Amiga avventurarsi in questo meraviglioso sogno. Non è la Commodore americana nè quella europea a proporre un nuovo standard di interazione video-informatica ma bensì la BBC anglosassone che sfrutta le sperimentazioni e i progetti del National Interactive Video Centre londinese. Un folto team di esperti e di accorti progettisti ha infatti compiuto il primo passo in questa direzione.
Questo esclusivo servizio, che andremo ad analizzare nei dettagli, è stato realizzato dai nostri insostituibili inviati all'estero.

IERI ED OGGI

Quando la Philips introdusse l'innovativo sistema Laservision potenzialmente capace di rendere obsoleti tutti gli attuali mezzi di memorizzazione dati come floppy disk, audio cassette e videotape, si gridò al miracolo. Tutto questo avvenne qualche anno fa ma nonostante le aspettative allettanti e quantomai promettenti qualcosa andò storto. I laser disk, o dischi laser, come quelli utilizzati dall'Atari per produrre famosi arcade, costituiscono un perfetto storage media ma presentano un piccolo, grande difetto: non vi si può registrare su più di una volta. Ciò significa che l'utente finale non può immagazzinare nessun tipo di dati su un dischetto laser precedentemente realizzato dal produttore.

Parlando di videoregistrazione tutto ciò rese ancora più forte ed affermato l'utilizzo di videonastri, in particolare nel diffusissimo formato standard VHS.

L'altissima tecnologia dei laser disk venne quindi indirizzata verso il mondo della musica dove, come sappiamo, è riuscita ad affermarsi in pieno, sostituendosi completamente ai superati supporti in vinile e alle cassette magnetiche audio.

Nacque allora il Compact Disk che, proprio recentemente è stato studiato e realizzato in uno speciale ed innovativo prototipo che può essere registrato. Anche qui però esistono alcune limitazioni; il Compact Disk registrabile può essere inciso dall'utente



Lettore per videodischi al laser per Amiga

una sola volta e per far ciò bisogna munirsi dell'apposito, e per il momento costosissimo, hardware.

L'era del videodisco è quindi destinata a passare inosservata o, ancor peggio, a finire?!

Entrando nel macrocosmo informatico direi proprio di no. Lo spin-off, ovverosia la spinta decisiva che ha promosso a pieni voti i laser disk in questo ambiente, arriva dal cosiddetto sistema IV, o Interactive Video. Su un laser disk per computer si possono immagazzinare fino a 50.000 immagini, così come programmi, dati di ogni genere, e via dicendo.

Anche se il tutto risulta in fin dei conti una specie di ROM di enorme capacità la tecnologia che gestisce l'accesso e l'utilizzo di un laser disk può rendere particolarmente potente, flessibile e gestibile una qualsiasi workstation grafica.

Ora dove c'è grafica computerizzata, c'è



Il versatile pannello di controllo

Amiga, non vi pare? Quale altro personal computer potrebbe gratificarsi immensamente dell'uso di un video disco per gestire centinaia e centinaia di dati impiegabili per animazioni, presentazioni, demo, e applicazioni videografiche altresì ottenibili con Genlock, Framegrabber, ecc.?!

IL PERCHE' DEL VIDEODISCO

Il mondo è stato ormai invaso dai videoregistratori e dai videoriproduttori. Ci si pone quindi un logico quesito: perchè utilizzare i costosi laser disk, come memorie di massa, sostituendoli completamente alle nostre comode e adorate videocassette, prodotte per gli standard VHS, Beta, Video 2000, U-Matic, ecc.?

Per rispondere basta pensare semplicemente ai tempi di attesa che ci vogliono per spostarsi dall'inizio alla fine o da un punto all'altro del videonastro. O ancora, considerare l'usura cui le videocassette vanno irrimediabilmente soggette e il graduale ed inarrestabile processo di deterioramento delle immagini registrate, soprattutto quando si impiega per lungo tempo il fermo immagine o il classico effetto moviola.

Tutti questi problemi sono completamente sconosciuti alla tecnica laservision.

I dischi laser oltre ad offrire una qualità video/audio digitale, perciò insuperabile e di gran lunga maggiore di qualsiasi altro storage media, risultano particolarmente veloci e precisi in ogni aspetto della gestione. Chi possiede un Compact Disk Player può intuire ciò che sto per affermare.

Spostarsi da un immagine all'altra, congelare il video, rintracciare un particolare fotogramma e quindi gestirlo a livello di computer graphic e via dicendo, sono operazioni che avvengono in tempi brevissimi; attenzione, si parla di decimi, se non di millesimi, di secondo!!

Non per ultima è da considerare l'estrema precisione con cui il laser disk mette a disposizione dell'utente la vastissima serie di dati su di esso memorizzati.

Il Laser Disk infine non si consuma, non si usura, non si deteriora con la polvere ed è perciò destinato a durare nel tempo.

PAROLA D'ORDINE ARIADNE!

Il National Interactive Video Centre britannico ha appena sviluppato un nuovissimo prototipo di interazione video-informatica denominata Ariadne, che sfrutta appunto la tecnologia laservision e l'Amiga.

L'acronimo che contraddistingue questo nuovo tipo di sistema operativo, se così vogliamo definirlo, è AAAE ovverosia Ariadne Amiga Application Environment. Tutto ciò al momento serve da "contenitore" per applicazione del tipo Microtext e IV su Amiga, relative all'uso di un video disk player. A dire il vero si era pensato di scegliere i personal computer BBC per sperimentare queste nuove applicazioni ma, come accennavo poc'anzi, l'Amiga si è dimostrato di gran lunga superiore e più flessibile di ogni altro personal presente sul mercato. Come dicono spiritosamente i responsabili del NIVC, utilizzare un computer BBC per gestire un VDP sarebbe stato come far tirare un autobus a due piani ad un somarello!

L'Amiga come sappiamo viene progettato e costruito con la capacità di miscelare e gestire grafica computerizzata ed input video che possono quindi essere immagazzinati su videonastri.

E' quindi possibile, purtroppo ad un costo ancora molto alto, mettere in comunicazione l'ambiente Amiga con quello IV.

Questo sistema di impiego del computer serve a tutt'oggi per creare dimostrazioni o gadget pubblicitari animati a molte compagnie commerciali come ad esempio la Alliance e la Leicester Building Society anglosassoni. Tuttavia, uno spiraglio si è recentemente aperto anche per il campo della didattica a tutti i livelli; i Domesday Videodisc, prodotti dalla BBC, vengono appunto impiegati in alcune scuole per modificare, migliorare e potenziare al massimo le tecniche di insegnamento e i sussidi didattici, per materie che vanno dalla medicina alle scienze e dalla matematica, alla fisica e persino alle lingue.

IL PROSSIMO FUTURO

Quelle che vedete in questo articolo sono le prime esclusive istantanee delle applicazioni sperimentali Amiga-IV.

Una completa e versatile varietà di software di supporto è stata, ed è tutt'ora in fase di realizzazione proprio per garantire un glorioso e proficuo seguito a quello che potremmo definire come un grande, stupendo sogno...ad occhi aperti (davanti all'Amiga!).

Le basi tecnologiche ci sono: manca solo la nostra fantasia e la nostra capacità per utilizzarle al massimo.

I nostri inviati all'estero stanno mettendo a soqquadro l'intera scena mondiale dell'-hardware e del software per far sì che tutti voi lettori possiate tenervi aggiornati su i prodigi della scienza informatica.

Gli inizi sono quanto mai promettenti!

UTILITY

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

AMIGATOTO

BOBOSOFT & HELP COMPUTER

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT: 69.000
DISTRIBUTORE: LEADER

AmigaTOTO è un ottimo programma di Totocalcio che finalmente "bacia" i personal Amiga da tempo dimenticati da applicazioni di questo tipo.

Fino a pochi giorni fa molti amighisti ricorrevano agli amici possessori di Commodore 64 o IBM PC per sviluppare i propri sistemi al Totocalcio; grazie a Roberto Squarci (abilissimo programmatore) e alla Leader Distribuzione che ne ha curato la realizzazione e la commercializzazione, AmigaTOTO è diventato una stupenda realtà.

Diciamo subito che si tratta di un completo e potentissimo strumento di elaborazione che ben poco ha da spartire con pseudo-utility come il recente Totomago per Atari ST.

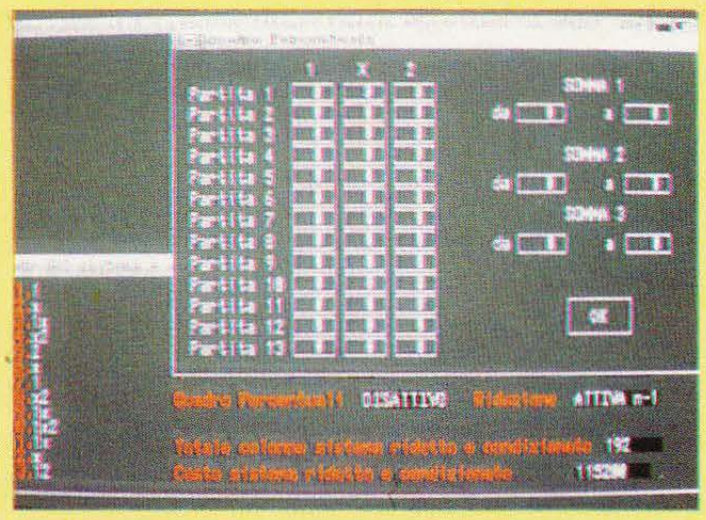
In AmigaTOTO nulla è lasciato al caso: si tratta perciò di un programma destinato esclusivamente a tutti i veri sistemisti.

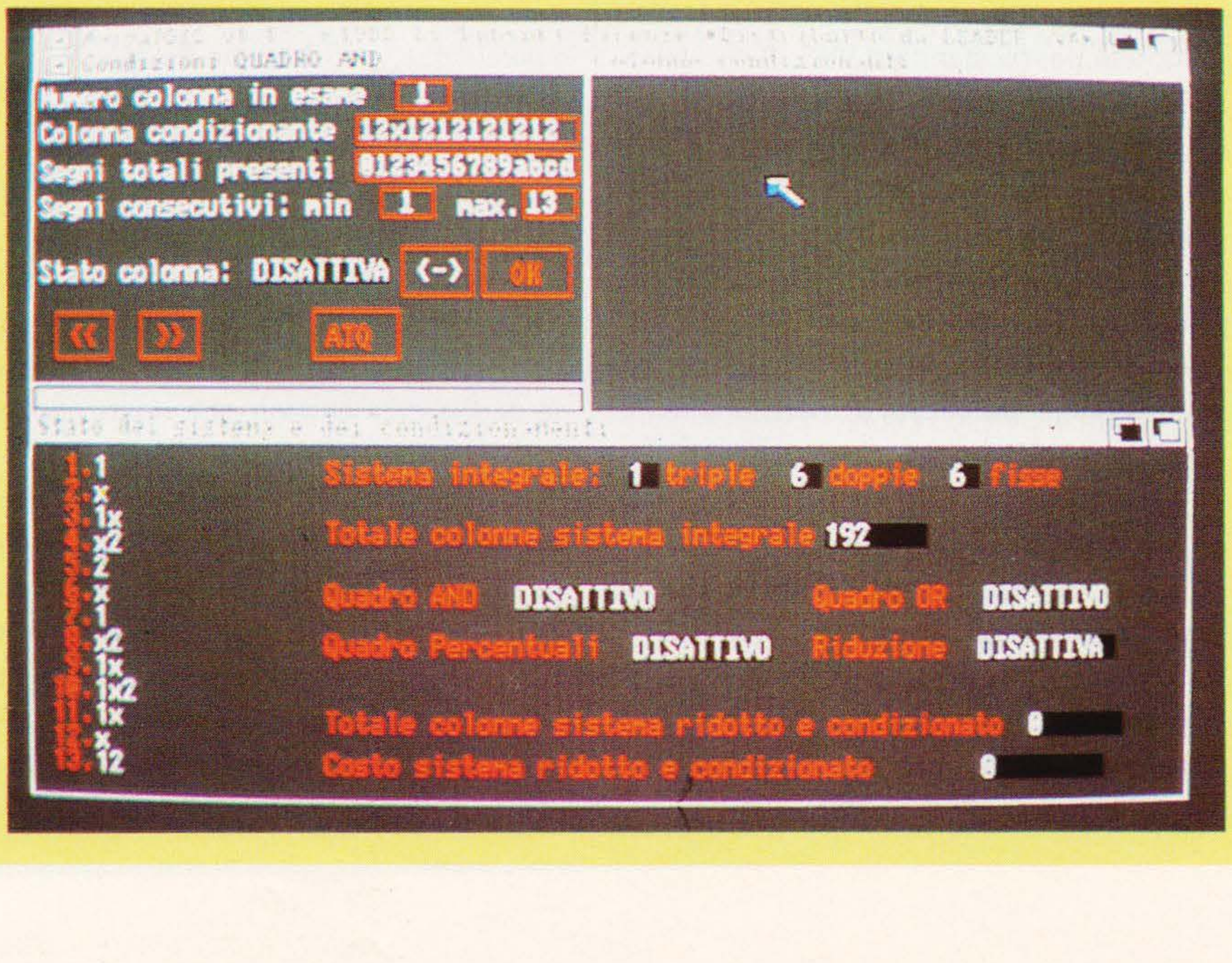
Un tool capace di effettuare condizionamenti e riduzioni di qualsiasi sistema integrale è inserito nell'algoritmo del programma che viene gestito attraverso il classico e immediato sistema "intuition" delle Window Amiga. Si inseriscono a piacere colonne condizionanti e si possono effettuare i vari tipi di condizionamento. Uno di questi si basa sulle possibilità di certi risultati espresse in percentuali, un altro prende spunto da una riduzione assoluta dei sistemi.

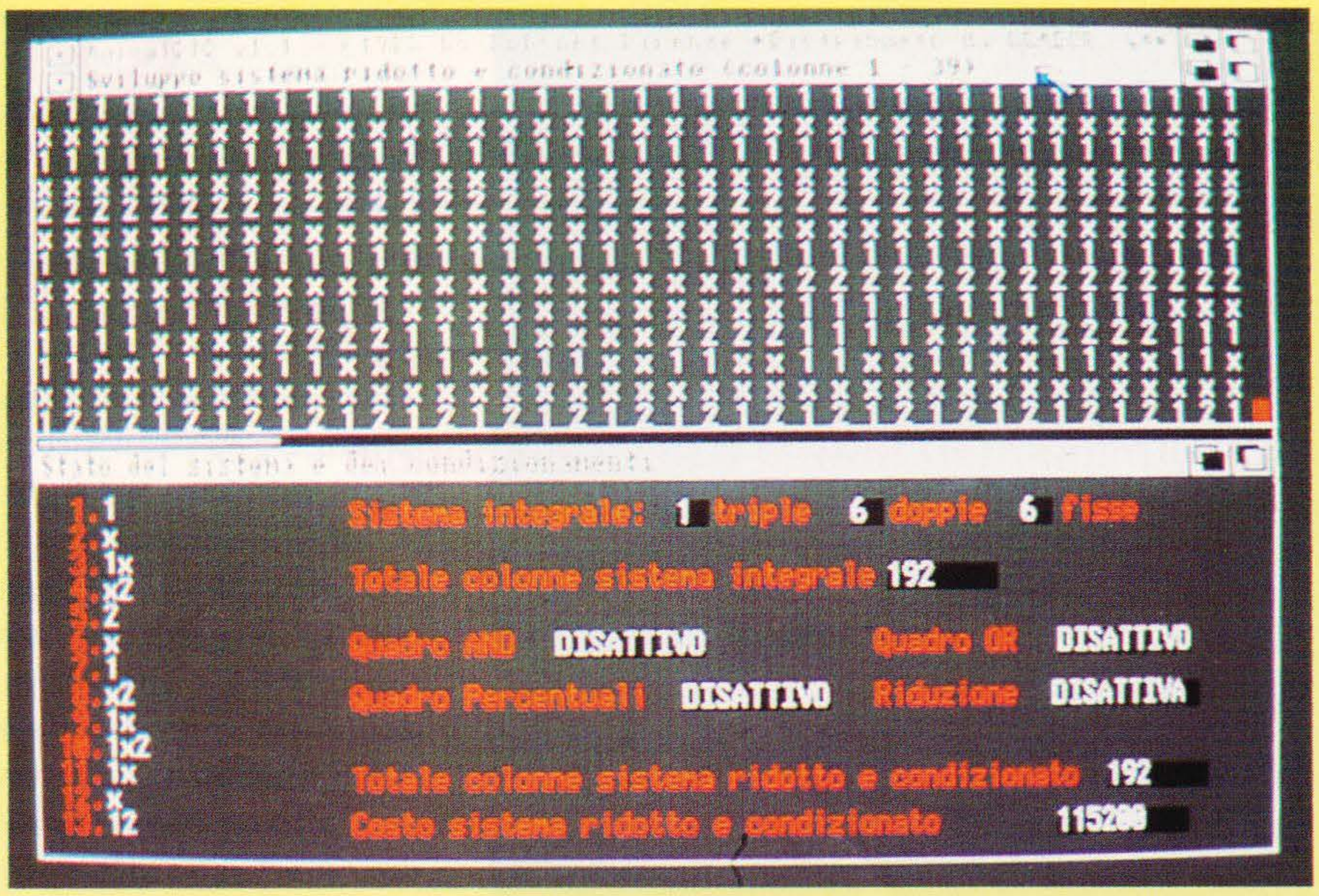
A questo punto si possono inserire gruppi di 2, 3 e 4 segni sulle partite consecutive e modellare la presenza totale e la giusta sequenza, in analogia con i segni singoli.

Il programma consente di inserire le colonne condizionanti attraverso i comandi AND e OR; in base al criterio della somma di percentuali permette la riduzione assolu-









ta n-1 ed n-2. Le colonne valide vengono immagazzinate in memoria per essere gestite dall'utente in ogni momento.

L'unica limitazione del programma è la possibilità di gestire contemporaneamente un massimo di 10.000 colonne. Ciò deriva dal fatto che AmigaTOTO è stato creato per "girare" su soli 512 Kbyte di memoria, ovverosia su qualsiasi Amiga con dotazione RAM standard.

Questa prima versione del programma risulta abbastanza potente anche per i sistemisti medi.

Le 10.000 colonne possono costituire una grossa limitazione qualora si voglia elaborare una riduzione assoluta: dal momento che essa viene effettuata sulle colonne considerate valide dopo i filtraggi AND, OR e Percentuali, codeste colonne al termine dell'elaborazione non devono superare le 10.000. Nel caso di sola riduzione assoluta questa operazione potrà essere applicata solo su un sistema integrale che non superi il succitato limite di colonne.

Il programma permette la gestione completa dell'unità a dischi e, su stampanti come la STAR NL-10 (Epson Compatibili), offre la stampa diretta su schedine. Il manuale, chiaro e abbastanza approfondito, è di veloce lettura anche se si rivela un tantino ostico per i neofiti del settore.

CONCLUSIONI

AmigaTOTO è senza dubbio un potente tool semiprofessionale che inaugura, almeno speriamo, una nuovo genere di applicazioni sul personal Amiga.

Il software scritto da Roberto Squarcî è dedicato ai soli "addetti ai lavori": se perciò meditate di acquistarlo e non siete sistemisti nati e smaliziati, vi consiglio di acquistare qualche buon libro che vi introduca perfettamente al mondo della statistica e delle fatidiche triplette 1-x-2. Auguro buona fortuna a tutti voi, così pure come all'autore di AmigaTOTO sperando che continui ad impegnarsi su Amiga per sviluppare utility sempre più intelligenti ed interessanti.



GAMES

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

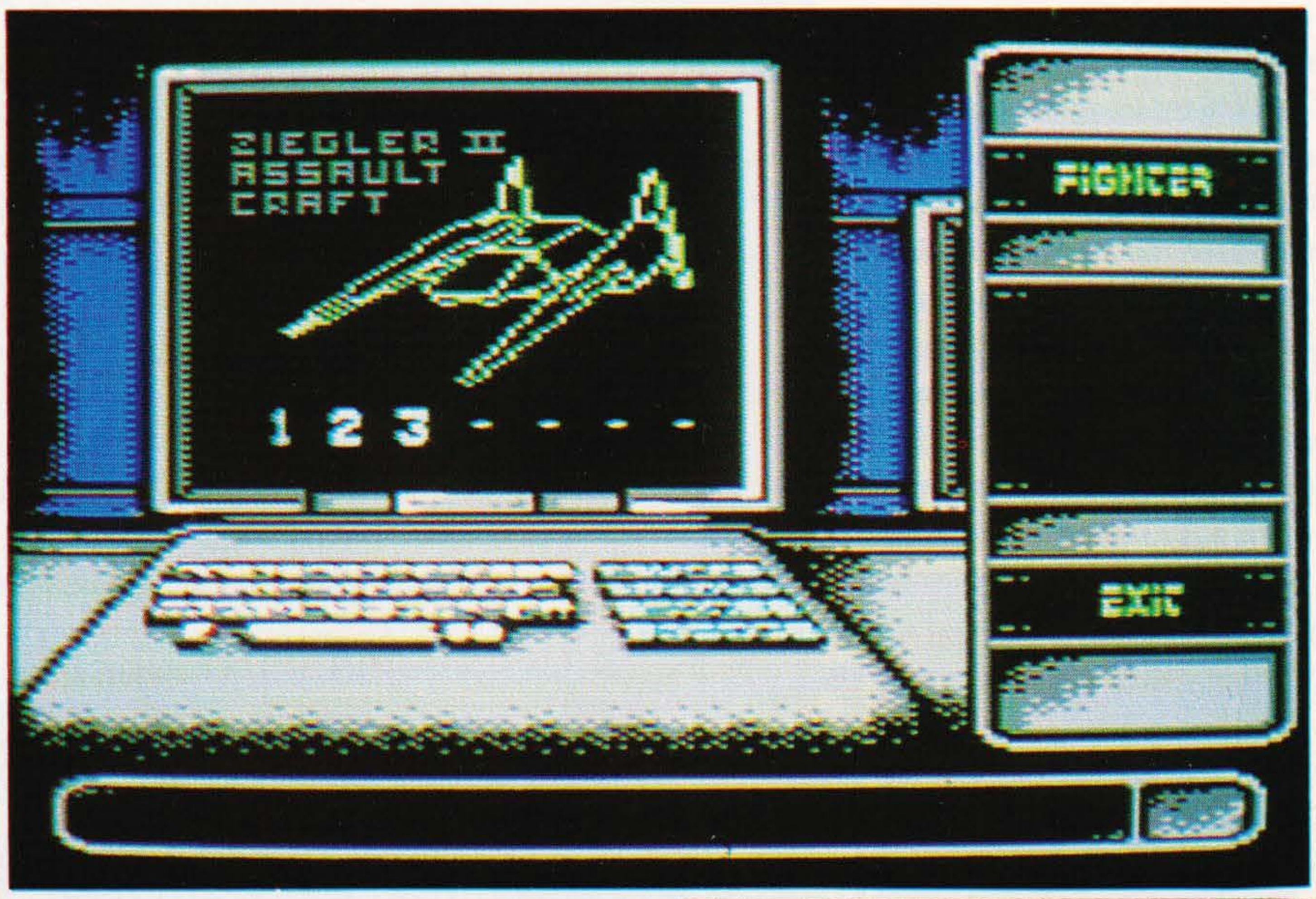
Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

ACE 2088

CASCADE

CBM 64/128-SPECTRUM
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (NASTRO)
PREZZO LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Non è una simulazione e non è un game! Un secolo dopo l'uscita di VG & CW (!), entriamo in un conflitto non più mondiale, ma addirittura interstellare. Come lo stesso titolo preannuncia, siamo nel 2088 e ci troviamo nel settore colonizzato della galassia M1771 contenente 32 sistemi stellari, ognuno dei quali ha 3 o 4 pianeti che non possono essere abitati, per un totale di 118 colonie. Partendo dall'orbita attorno al pianeta Star Phi Xi-8 bisogna liberare dalle forze nemiche i vari pianeti. Alla guida di un'immensa astronave, la Deliverance, dobbiamo posizionarci in uno dei vari sistemi solari e conquistare il pianeta. Il gioco inizia con una videata che rappresenta la vera e propria console di comando di una astronave, ma non come siamo abituati a pensare e cioè con una cloche di guida e con la varia strumentazione, ma bensì con una tastiera di un computer e un video atto a controllare ogni funzione nevralgica dell'astronave. Dal computer principale avremo più scelte da effettuare, tutte selezionabili tramite un'icona che è situata in basso a destra dello schermo. Con questa potremo operare per cambiare sistema solare, armare e lanciare gli aerei contro il nemico e chi più ne ha, più ne metta. In Ace 2088, due sono le selezioni che si possono operare: una consta nel guidare l'astronave e l'altra nel guidare gli aerei in fase di combattimento. La grafica con la quale ci viene presentato questo Ace 2088 è di discreta fattura. Nonostante la menzione della grafica 3D sulla confezione, non abbiamo notato, soprattutto nella fase di combattimento aereo, nessun disegno che raffiguri la tridimensionalità pubblicizzata E' molto difficile soprattutto inizialmente poter distruggere gli aerei nemici, ma si sà che con la pratica tutto diventa realizzabile. La giocabilità del prodotto consiste nella semplice guida dei mezzi aerei da combattimento e nulla più; la fase strategica si basa sulla semplice scelta di questo o quel pianeta da liberare. Gli effetti sonori sono pressochè inesistenti.



CONCLUSIONI:

Nel complesso non si può certo parlare di un vero successo; la Cascade, partendo da un soggetto relativamente interessante ed originale, non è riuscita a produrre un gioco che appalta un grande interesse. Il costo è decisamente basso, ma ciononostante non vale proprio la pena di comprare Ace 2088.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
4,4

SoftMail

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza di programmi originali ed accessori per computers.

VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Presentiamo in questa pagina alcune tra le <u>ultime novità disponibili</u> dal catalogo SoftMail. Ecco alcune informazioni utili per utilizzare il servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonicamente SOLO se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome ed è stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi <u>accettiamo ordini telefonici</u>. Chi desidera notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare lo (031)30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail può organizzare la <u>consegna anche tramite corriere</u>: interpellateci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

Ti è arrivato il catalogo a *colori* SoftMail? Se vuoi riceverlo *gratuitamente*, telefonaci subito!



031/30.01.74

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedKing Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHouse	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
SlimLine (tastiera 64)	49.000
Voice messenger C64	60.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city clue specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I clue	22.500
Bard's tale II clue	25.000
Bard's tale III clue	25.000
Dungeon master clue	25.000
IHT: tutti i titoli...	telef.
Might & Magic clue	25.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world clue	25.000
Starflight clue	25.000
Wasteland clue	16.500

AMIGA

Aegis draw 2000	telef.
Aegis draw: Art/CAD pack	telef.
Aegis images	69.000
Aegis impact	125.000
Aegis sonix	110.000
Aegis videotitler 1.1	185.000
Alternate reality: the city	69.000
Animation multiplane	125.000
Armageddon man	49.000
Audiomaster	85.000
Autoduel	59.000
Barbarian II	telef.
Battlechess	49.000
Black lamp	39.000
Blitzkrieg at Ardennes	59.000
Butcher	59.000
Captain blood	49.000
Carrier command	49.000
Cell animator	telef.
Centerfold squares	59.000
Comic setter	139.000
Comic setter art disks	telef.
Corruption	49.000
Crazy cars	29.000
Def con 5	59.000
Defender of the crown	59.000
Deja vu II	telef.
Deluxe print II	99.000
Deluxe productions	299.000
DigiPaint	99.000
DigiView GOLD	telef.
Director	99.000
Disk drive esterno	299.000
Dos2Dos	75.000
Dragon's lair (1 MB, 6 disk)	telef.
Dragonslayer	telef.
Driller TUTTO italiano	59.000
Dungeon master	telef.
Elite	45.000
Empire	49.000
Express paint 3.0	telef.
Fantavision	125.000
Fire & forget	39.000
Fish	45.000
Flight simulator II	99.000
Scenery disks	telef.
Forms in flight	125.000
Galileo 2.0	99.000
Garfield	49.000
Grabbit	49.000
Hellfire attack	39.000
Hostages	telef.
Impossible mission II	25.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Interchange vari...	telef.
Jet & Japan bundle	110.000
Jinxter	45.000
King of Chicago	49.000
Lattice 5.0	telef.
Leaderboard birdie	29.000
Legend of the sword	45.000
Life cycles vol.1	39.000
Light!Camera!Action!	99.000
Lords of the Rising Sun	telef.
Major motion	39.000
Maxiplan plus	299.000
Menace	39.000
Mission: con-bat	telef.
Modeler 3D	129.000
Mortville manor	59.000
Nigel Mansell grand prix	49.000
Obliterator	45.000
Offshore warrior	39.000
Outrun	25.000
Olympic challenge	25.000
Operation cleanstreet	telef.
P.O.W.	59.000
PacMania	25.000
Page flipper Plus	79.000
President is missing	telef.
Ports of call	65.000
ProSound designer	79.000
ProSound w/hardware	199.000
Prowrite 2.0	179.000
Publisher plus	125.000
Reach for the stars	59.000
Return to Genesis	39.000
Rocket Ranger	59.000
SEUCK	telef.
S.D.I.	59.000
Sculpt/Animate 4D	telef.
Sentinel	49.000
Shadowgate	49.000
Sinbad	59.000
Skyfox II	59.000
Speedball	49.000
Star Goose	39.000
Star ray	49.000
Starfleet	59.000
Starglider II	49.000
Strike force harrier	49.000
The bard's tale II	49.000
The works!	249.000
Thexder	59.000
Three Stooges	59.000
Time & magic	45.000
Times of Lore	telef.
Tracker	49.000
TV Sports: Football	telef.
TV*Show	125.000
TV*Text	125.000
Ultima IV	49.000
Universal military sim.	45.000
Data disks 1 e 2	telef.
Videoscape 3D 2.0	250.000
Designs disks	telef.
VIP professional	199.000
Virus	29.000
Virus infection protection	89.000
WB Extras	69.000
Whirligig	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
World Class Leaderboard	telef.
Write & file	125.000
Zing keys	25.000
Zoetrope	telef.
Zoom	45.000
3 Demon	145.000
4x4 Off road racing	25.000

COMMODORE 64 CASS.

Around the world in 80	25.000
Barbarian II	18.000
Dark side	18.000
Driller	25.000
Flight simulator II	39.000
Game over I+II	18.000
Gold Silver Bronze	18.000
Hawkeye	18.000
Impossible mission II	12.000
Last Ninja II	25.000
MicroSoccer	telef.
Red storm rising	39.000
Shoot'em up constr. kit	25.000

COMMODORE 64 DISCO

ADD: Heroes of the lance	telef.
ADD: Pool of radiance	59.000
American civil war III	49.000
Barbarian II	25.000
Captain blood	29.000
Carrier force	55.000
Caveman ugh olympic	telef.
Chessmaster 2100	69.000
Deathlord	35.000
Driller	29.000
Echelon (con LipStick)	59.000
Eternal dagger	35.000
Faery Tale adventure	telef.
Fast break	29.000
Game over I+II	25.000
GEOS 2.0	95.000
GeoPublisher	100.000
Grand Prix Circuit	telef.
Gulf strike	49.000
Home video producer	69.000
Infocomics vari...	telef.
Mars saga	35.000
MicroSoccer	telef.
Neuromancer	39.000
Panzer strike	45.000
Red storm rising	49.000
Rocket Ranger	telef.
Shoot'em up constr. kit	35.000
Stealth mission	75.000
The bard's tale III	35.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
Zak Mc Kracken	39.000

COMMODORE 128 DISCO (128K, 80 COL.)

"C" Language	99.000
Basic 8.0	75.000
GEOS 128	telef.
Mach 128	125.000
Superpack II	179.000

OFFERTE SPECIALI

(FINO AD ESAURIMENTO)

FIREBIRD SPECIAL		Valore	A sole
AMIGA	Bubble Bobble+Whirligig+ Enlightenment	107.000	75.000
C64 cass.	Savage+Intensity+Sentinel	48.000	33.000
C64 disco	Savage+Intensity+Sentinel	65.000	39.000
AEGIS ENTERTAINMENT			
AMIGA	Arazok's Tomb+Ports of Call	120.000	89.000

DEFENDER OF THE CROWN C64: cass. 12.000 disco 15.000

... SOFTMAIL TI DA' DI PIU'.

BUONO D'ORDINE da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, FAX (031) 30.02.14, TEL (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

- ☐ Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. ______________________ scadenza ____________
- ☐ Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

TOTALE LIT.

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE)

CW

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ____________

CAP ______ Città ______________________ Prov. ____________ Telefono ____________

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________________

AFTERBURNER

ACTIVISION

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Abbiamo aspettato a recensire l'attesissima versione computerizzata di Afterburner per una motivata ragione. Al fine di poter offrire a tutti i lettori le nostre impressioni su quella che dovrebbe essere la miglior trasposizione dell'arcade (quella per i 16 Bit) abbiamo trascurato quella per gli 8 Bit che ci è sembrata decisamente poco convincente e decisamente scialba.

L'attesa come ripeto è stata lunga, ma alla fine eccoci tra le mani due esemplari del celeberrimo arcade rispettivamente tradotti per Atari St e Amiga.

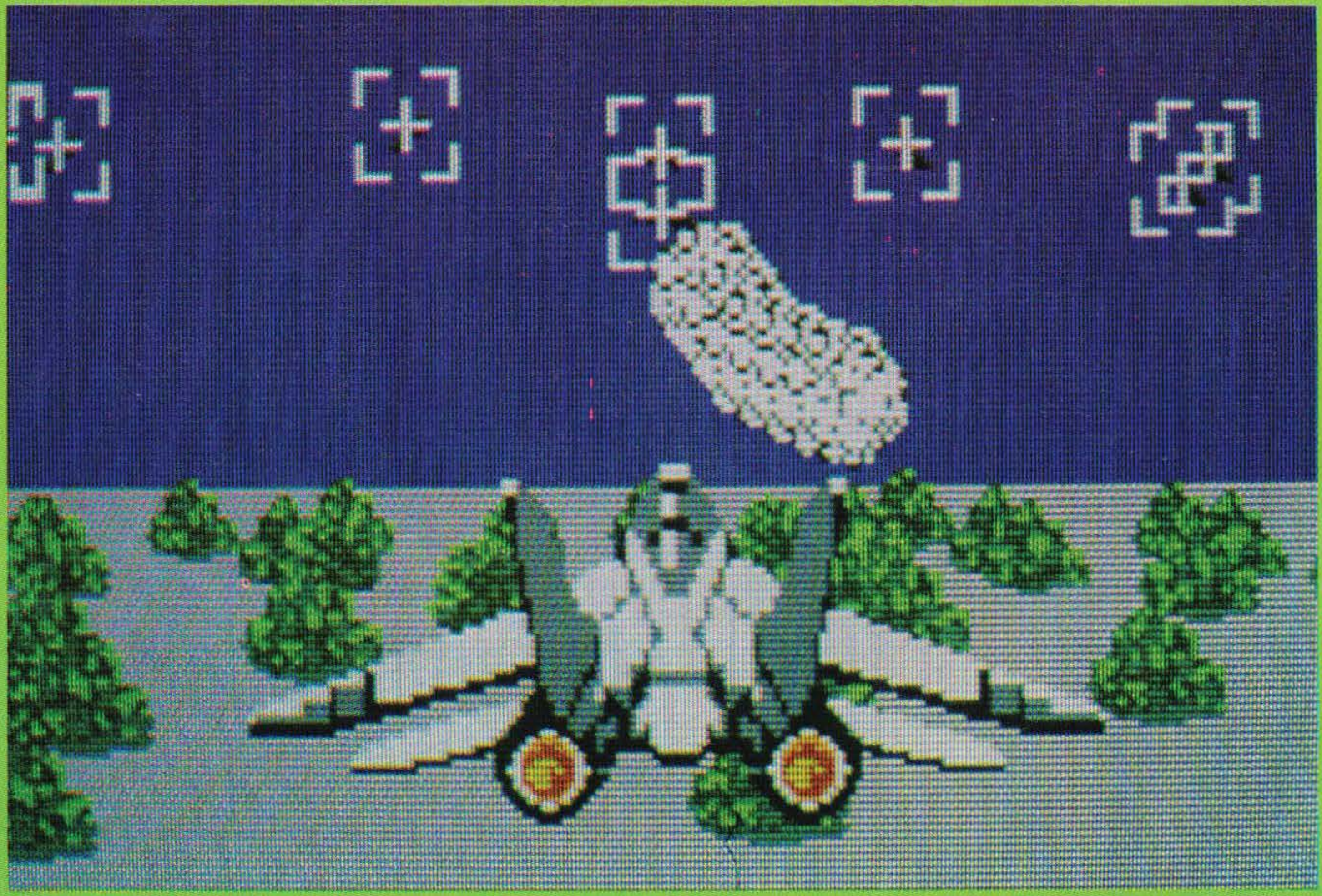
Il libretto di istruzioni è quantomai sintetico e succinto e ce lo leggiamo mentre si caricano i due floppy del programma. La prima schermata di presentazione è carina e ci lascia sperare bene. Dopo qualche lunghissimo minuto (non se ne può più!!) ecco le opzioni di gioco e finalmente la famosa portaerei Sega da cui siamo pronti a decollare. A questo punto vi starete mangiando le mani: com'è la grafica?! E il sonoro?! Ce l'hanno fatta a ricrearlo identico all'arcade?! Dunque, dunque, come già è accaduto per l'atteso Outrun, i risultati della conversione per home computer non sono particolarmente soddisfacenti.

L'aspetto grafico è decente ma niente di più: molto probabilmente si tratta di una "vittima" della mera trasposizione della grafica a 8 Bit. Non abbiamo schermate particolarmente esaltanti, definizioni superbe ed ahimè neppure animazioni mozzafiato. Annotiamo quindi una prima impressione negativa e proseguiamo. Il gioco consta in una continua serie di missioni di combattimento, sempre a bordo del nostro scattante ad agguerrito McDonnel Douglas F-15 Eagle. Si decolla da una portaerei, alla maniera di Topgun, e si procede in territorio nemico, sorvolando mare, lande desolate, canyon e mille altri tracciati.

I nemici sono sempre quelli: gli irriducibili e schizzanti MiG sovietici ormai inevitabili in qualsiasi tipo di gioco o simulazione di questo genere. Il tasto di fuoco del joystick comanda le cannoniere di bordo così pure come i lanciamissili montati sulle ali. Si parte con una dotazione standard di munizioni che, essendo particolarmente esigua, viene ricostituita in certi momenti del gioco, sia in volo che a terra. Sparare è facile: uno speciale indicatore di "agganciamento-bersaglio" (Lock-On) entra automaticamente in funzione quando un nemico ci è a tiro; a questo punto basta premere il fuoco ed il gioco è fatto! Utilizzando la barra spaziatrice possiamo modificare la velocità di crociera che, nei momenti più impegnativi, può essere incrementata al massimo sfruttando appunto il post-bruciatore (Afterburner, lo sapevate?!) del nostro velivolo. Il nostro aereo viene visto da dietro, proprio come avviene nell'originale arcade. Le evoluzioni che possiamo compiere sono particolarmente limitate. Innanzitutto potete scordarvi quegli stupendi looping di Interceptor e di F-16 Falcon: il nostro aereo può girare a destra e a sinistra e...stop! L'unico tipo di manovra ardita e spettacolare che si può impostare è una specie di giro della morte che si compie su sè stessi. Spostando molto velocemente la levetta del joystick verso destra, verso sinistra e poi ancora verso il lato di partenza del movimento, possiamo "arrotolarci" su noi stessi godendoci un "Wow!!" digitalizzato negli effetti sonori del gioco. Questa acro-



Amiga



Atari St

bazia, che i giocatori di F-18 Interceptor ricorderanno come l'"Aileron Roll", ci viene consigliata per cercare di deviare e confondere un missile nemico. Purtroppo i risultati sono particolarmente deludenti: avvitare l'apparecchio su sè stesso, mantenendolo sempre nella medesima posizione, sullo stesso asse orizzontale, non intacca assolutamente la traiettoria del missile che ci sta arrivando addosso, sia di fronte che da dietro.. L'unica arma da sfruttare in questo caso sarà la nostra abilità unita ad una buona dose di fortuna. Altro punto negativo quindi!Partita dopo partita ci siamo spinti fino al primo punto di rifornimento che avviene in volo; una grafica elementare, brutta e particolarmente rozza è la ricompensa per aver già sudato qualche buona camicia. Si continua attraverso schermi di gioco che, per non sembrare troppo cattivi, diciamo che non rendono il giusto merito ad un computer a 16 Bit. Ben poco ci importa se i MiG continuano a spararci contro: la grafica particolarmente scadente ci ha già "abbattuti"da un pezzo! Per essere precisi poi, non sappiamo neanche se di veri MiG si tratta; è vero infatti che spesso, durante il gioco, ci è parso di intravedere delle sagome abbozzate di elicotteri e altri strani velivoli che sinceramente non siamo stati in grado di identificare. Un particolare rallentamento dell'animazione si può inoltre notare ogniqualvolta si compie una acrobazia del tipo sopracitato.Terzo punto negativo. Continuando a giocare la nostra irriducibile indole di smanettoni ci ha coinvolto facendo dimenticare le grandi succitate delusioni.

L'azione è velocissima, incalzante e abbastanza divertente mentre la giocabilità si rivela discretamente apprezzabile.Gli effetti sonori sono accettabili e godono di qualche guizzo di interesse particolare grazie alle numerose sequenze vocali digitalizzate tratte dall'arcade. Purtroppo però, il rombo, o per meglio dire, quello che dovrebbe essere il piacevole sibilo del motore a doppia turbina del nostro F-15 è realizzato molto male ed assomiglia paurosamente a quello di un grosso diesel montato su un sottomarino della Seconda Guerra Mondiale.



Amiga

VERSIONE PER AMIGA

La giocabilità è leggermente compromessa da un tipo di animazioni a scatti e decisamente poco fluide. E' facilissimo inquadrare un bersaglio e sparare: il computer fa tutto da solo. I missili che ci arrivano addosso si vedono molto bene ed è perciò facile intraprendere subito tattiche evasive. L'audio è forse l'aspetto migliore del programma; "Enemy, Two O Clock!", "Be Careful!", i vari "Wow!" e tanti altri simpatici commenti, riescono a salvare il già compromesso livello di realismo del game.

VERSIONE ATARI ST

Posto il fatto che l'aspetto grafico non cambia assolutamente rispetto alla versione per Amiga, le animazioni risultano un tantino più omogenee, veloci e meglio definite. Purtroppo però risulta pressochè impossibile identificare i missili in avvicinamento in quanto non sono assolutamente visibili sullo schermo. Tutto ciò che possiamo vedere è una serie di nuvolette di fumo che non fanno altro che confonderci ulteriormente. Il sonoro monofonico toglie gran parte dell'eccitazione durante il gioco in quanto le voci digitalizzate sono difficili da capire. Non sempre, una volta agganciato il nemico, lo si può colpire; su Amiga ogni "Lock-On" equivale ad un nemico abbattuto.

CONCLUSIONI

Vorrei far notare a tutti voi che fino a questo punto non si è ancora parlato di differenze o affinità con la stupenda versione arcade di questo videogame. Ciò significa che, in tutta onestà ed imparzialità, abbiamo cercato di esaminare e presentare un gioco che potrebbe anche non vantare un così glorioso nome/passato. Viste le considerazioni sopra esposte non è quindi il caso di calcare ulteriormente la mano evidenziando al massimo le profonde differenze che separano Afterburner computer da quello Arcade.

L'Activision si è fatta prendere la mano dall'idea di un facile successo ed ha evidentemente prodotto un gioco scialbo, insipido, graficamente inaccettabile e dalla giocabilità appena accettabile. Se tutto questo si fosse verificato ai tempi di Marble Madness e di Monopoly su Amiga e Atari si sarebbe gridato al miracolo: oggi purtroppo no. Quando case pressochè sconosciute come la Discovery Software e la Spectrum Holobyte producono gioielli di perfezione come Sword Of Sodan e F-16 Falcon, una Activison non può essere da meno. Se proprio lo volete provare compratelo assieme a qualche amico per ridurre le spese e conservare qualche risparmio per giochi molto, molto più belli.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (6)

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (4)

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (5)

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (6)

Valore Globale
5,6

PAC-LAND

GRANDSLAM

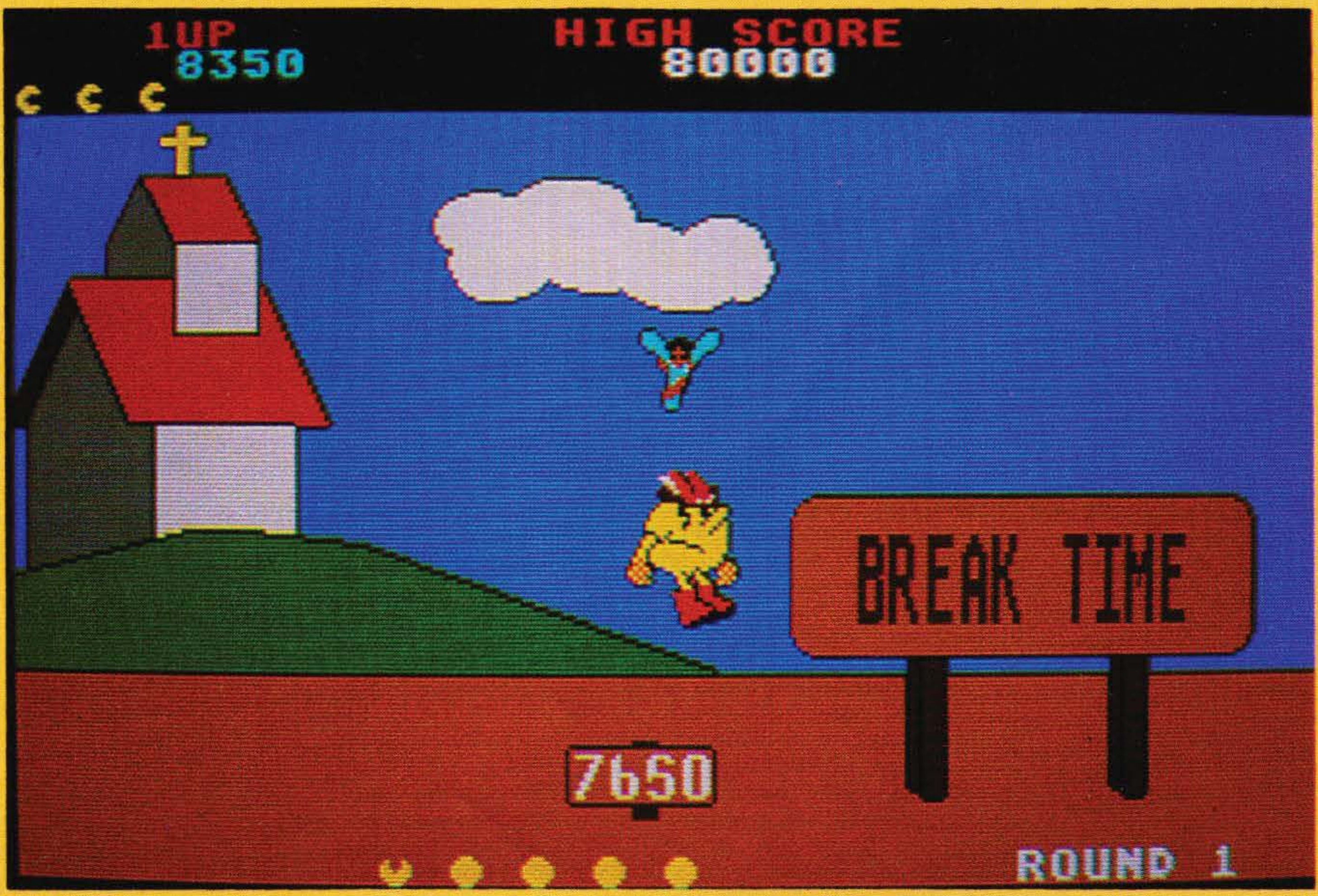
CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA
PREZZO LIT. 29.000 (ST) 25.000 (Amiga)
IMPORTATORE: LEADER

La saga di Pac Man è destinata a durare in eterno, almeno è quanto sembra testimoniare la copiosa produzione, non solo di videogame, ispirata alle gesta del mitico "limoncino" tanto caro a tutti.

Anche sui 16 Bit arriva l'attesissimo, ennesimo episodio computerizzato della vita di Pac-Man, ambientato appunto nella sua terra natia.

Invece di giocare nel solito labirinto, più o meno tridimensionale, questa volta assistiamo ad un vero e proprio cartoon, realizzato dalla Grandslam anglosassone ad immagine e somiglianza dell'omonimo arcade.

Pac Man è un ragazzo di buon cuore e si è impegnato a ricondurre nella vicina Terra delle Fate, una dolcissima fatina che si è perduta. Ora, tanto per dirvelo, la fatina è talmente minuta da stare comodamente nel cappellino del nostro eroe e non assomiglia assolutamente alla "Lollo" del Pinocchio televisivo!



Atari St


Atari ST

GRANDSLAM

Per riuscire nella sua impresa Pac Man dovrà attraversare quattro differenti regioni infestate, ovviamente, da una moltitudine di fantasmini. Si parte dalla città fino al bosco e poi ancora attraverso vallate e crepacci fino ad una zona completamente desertica. Blinky, Pinky, Inky e Clyde daranno molto filo da torcere al nostro impavido e galante avventuriero che potrà nutrirsi con le solite pillolone energetiche. Per qualche secondo, proprio come avviene in tutti gli altri arcade della serie, i fantasmini diventeranno vulnerabili e...commestibili!

Non mancano neanche le ciliegine e i fruttini bonus che servono ad incrementare il punteggio di gioco.

Lo scrolling del video è orizzontale e perciò ci troviamo ad ammirare dei simpaticissimi fondali che nascondono alcuni tipi di ostacoli; idranti, tronchi, massi, gradini di pietra, piattaforme di tronchi ecc., ecc., contribuiscono a rendere ancor più impegnativo il cammino del simpatico eroe.

Una volta giunti a destinazione la regina delle fate ci ringrazierà per averle riportato la "figliola prodiga" e ci regalerà un paio di scarpette volanti. Con queste Pac Man potrà letteralmente correre verso casa e terminare il complesso round di gioco.

Le somiglianze e le affinità con la versione arcade di Pac Land sono indubbiamente moltissime. Oltre ad un aspetto grafico eccellente, in entrambe le versioni a 16 Bit, anche i movimenti del joystick sono fedelissimi alla realtà Coin-op, così pure come gli indicatori di gioco, la musichetta e il numero e il tipo di avversari presenti. Blinky & co. utilizzano, ad esempio, gli aeroplanini con le bombe-fantasma proprio come al bar e muovendo lo stick ripetutamente nella stessa direzione si può far acquistare una certa velocità al nostro Pac Man.

Come dice il libretto di istruzioni (e a dire il vero anche lo slogan di un famoso settimanale enigmistico!) di imitazioni ne esistono tante ma Pac Man è uno soltanto. Giocabilità e sbarazzino divertimento, uniti ad una certa longevità, rendono terribilmente invitante questo game della Grandslam. Certo, non a tutti interessa più di tanto riuscire a totalizzare high score megaionici ma giocare a Pac-Land è sempre una gran bella esperienza. Ah, dimenticavo: per tutti i Pac-fanatici nella confezione originale sono compresi un simpatico poster e un piccolo

badge coloratissimo! Ci sono anche le istruzioni in italiano, vi servono?!

VERSIONE AMIGA

Non parliamo di grafica visto chè è assolutamente identica a quella della versione ST. Parliamo invece di musica, ottima nella stereofonicità, e di giocabilità leggermente superiore a quella Atari.

Unica pecca imputabile al lavoro svolto dai designer Grandslam è quella di non aver sfruttato tutto lo schermo Amiga come accadeva nel precedente Pac Mania.

VERSIONE ATARI ST

Per fortuna lo schermo di gioco non è stato diviso a metà per far posto a chissà quale stupido indicatore di gioco (ricordate Pac Mania?!).

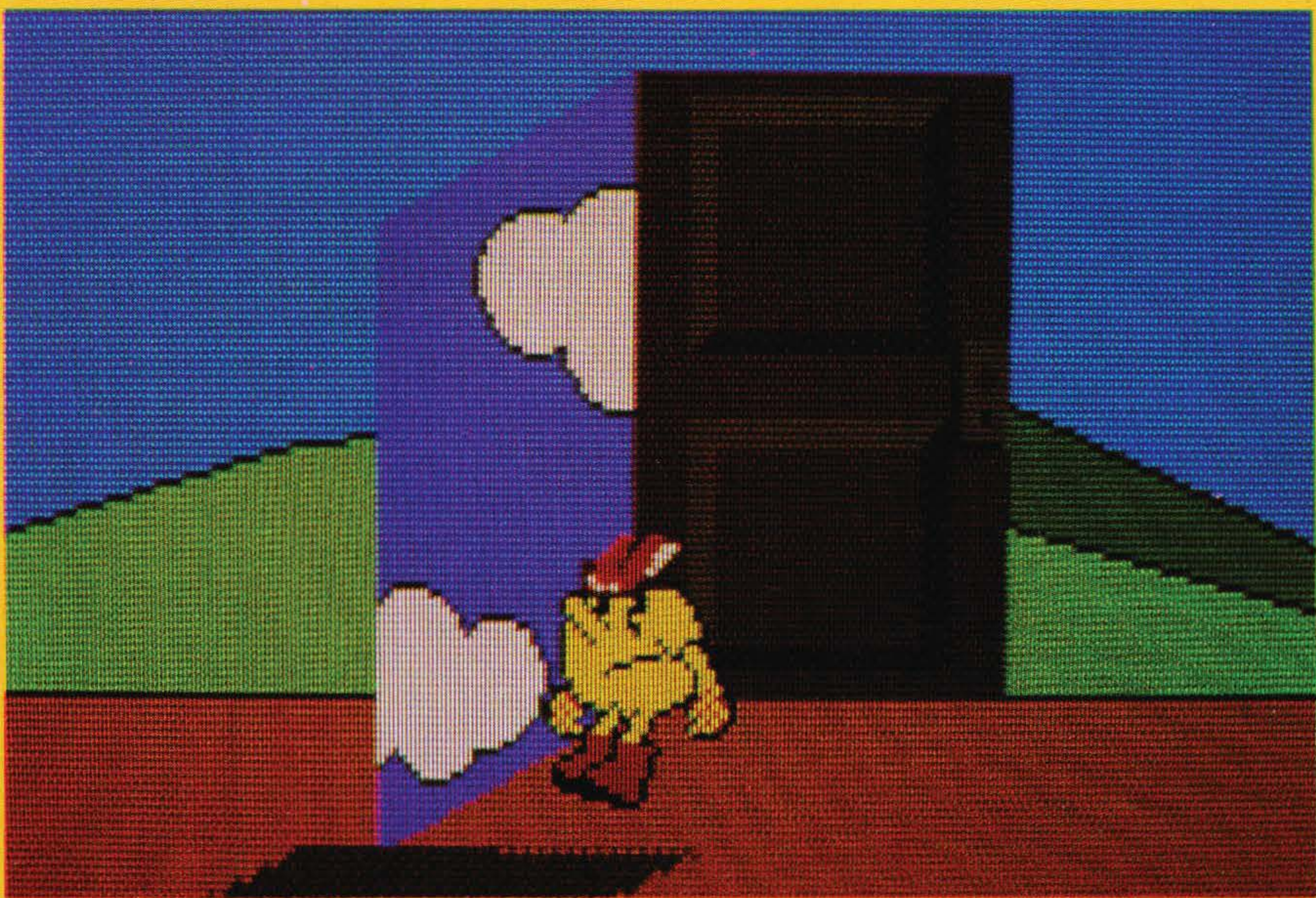
La gestione joystick è un po' imprecisa ma nel complesso non richiede che pochi minuti per farci l'abitudine.

CONCLUSIONI

La Grandslam ha fatto tutto quello che poteva per produrre una trasposizione da bar esattamente identica all'Arcade omonimo.

Di più non si poteva fare anche perchè lo stesso Coin-op Namco non eccelleva certo per grafica mozzafiato o particolari peculiarità.

Ad un prezzo quantomai invitante ci viene offerto quindi un classico del videogame, sempre piacevole da giocare e da conservare gelosamente nella nostra softteca.



Amiga



Amiga

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

BALLISTIX

PSYGNOSYS - PSYCLAPSE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Inatteso e particolarmente gradito arriva fresco, fresco un'altro ottimo e come sempre originale videogame targato Psygnosys.

Ballistix potrebbe essere definito, a prima vista, un football ultraterreno giocato addirittura nel regno dei morti. Brrrr! Come inizio non c'è male vero?! Lasciate quindi le atmosfere sci-fi che da spesso hanno contraddistinto i game Psygnosys scendiamo in campo fra croci, teschi, scheletri e un roboante pubblico d'oltretomba. Ballistix è un gioco di abilità per uno o due sfidanti. Ogni giocatore non controlla un vero e proprio team atletico ma un semplice puntatore (a freccetta, chiaramente) che spara delle sferette metalliche in grado di spingere il "pallone" fino alla porta avversaria. Diciamo che il tutto è paragonabile ad una pallanuoto giocata con cannoni ad acqua, mi spiego?!

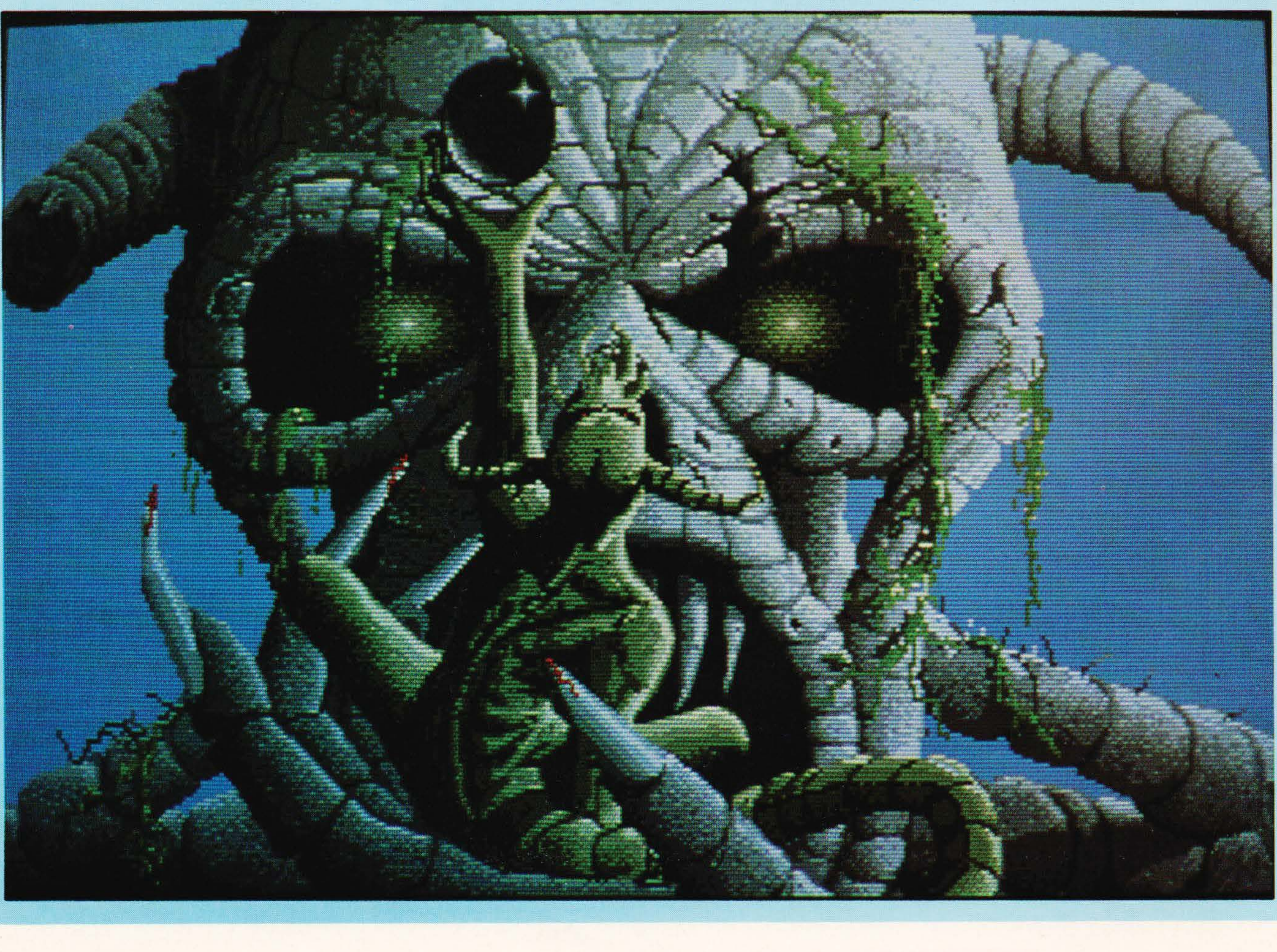
La scorta di palline "proiettili" viene costantemente rimpinguata man mano che si gioca ma la capienza limitata (e limitabile dal giocatore stesso) del nostro caricatore può portare ad alcuni lunghi momenti di attesa. Esaurire i colpi sul più bello e dover attendere qualche secondo (interminabile, credetemi!!) per poter disporre di altre sferette non è decisamente piacevole. Il campo di gioco, costituito da un arena molto simile a quella di Speedball (Image Work), viene modificato su i relativi 50 e 80 livelli, rispettivi per la modalità umano-computer ed umano-umano.

Il terreno è sempre quello ma su di esso si vengono via via a posizionare alcuni tipi di ostacoli, incredibilmente originali e divertenti, che lo rendono più simile ad un flipper che ad un campo di calcio. Respingenti, barriere, labirinti, magneti, trappole, buche, pozze di acido, elastici e mille altre diavolerie rendono sempre più difficile il procedere della sferetta verso entrambe le mete.

Non c'è un portiere da controllare ma tuttavia fare goal non è cosa semplice. Sfidando la CPU appare solo il nostro puntatore e, a dire il vero, non è molto difficile battere il computer: le azioni di quest'ultimo infatti sono identificabili quasi esclusivamente in una spiccata pendenza verso la nostra porta che il campo assume ad ogni livello. In due invece questo tipo di pendenza non esiste e l'azione si rivela furiosa man mano che i due puntatori schizzano letteralmente sullo schermo. Il gioco risulta quindi molto veloce e particolarmente frenetico sia sfidando la CPU o un avversario umano.

Per passare al livello/campo successivo bisogna segnare tre goal per vincere un game e accumulare altrettante vittorie. Questi valori, come molti altri, possono essere modificati e reimpostati ad inizio partita dall'utente.

Oltre al numero di match e di vittorie possiamo limitare la capacità del nostro caricatore di palline (rappresentato ai lati dello schermo), variare le raffiche del puntatore ed aumentarne la forza di tiro, modificare la velocità del pallone e incrementare la "durata" dei colpi esplosi. Quest'ultima opzione si rivela particolarmente utile nell'opzione a due giocatori; quando una sferetta fuoriesce



dal puntatore rimane sul campo per un certo periodo dopodichè viene assegnata a uno degli sfidanti a seconda della sua posizione sul campo. Se si rimane a corto di colpi dovremo aspettare che l'avversario ne esploda alcuni sperando che questi si smaterializzino nella nostra metà campo. Nell'opzione ad un giocatore invece, i proiettili sferici vengono quasi immediatamente reinseriti nel caricatore dello sfidante umano.

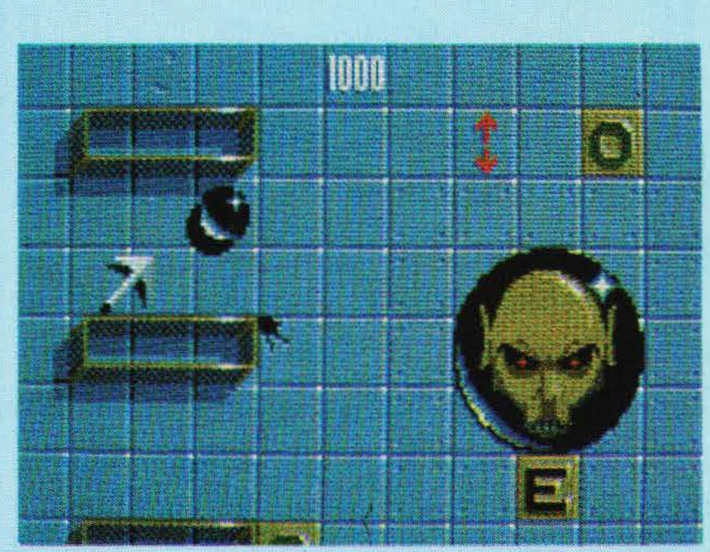
E' prevista anche la possibilità che il pallone si blocchi in un punto morto del campo: premendo Return potremo dare uno scossone a quest'ultimo proprio come succede nei flipper.

Come vedete c'è proprio di che divertirsi. Le difficoltà di gioco, la sfida sempre accesa ed il succedersi dei vari livelli, sempre nuovi, rendono particolarmente godibile ed avvicente questo videogame.

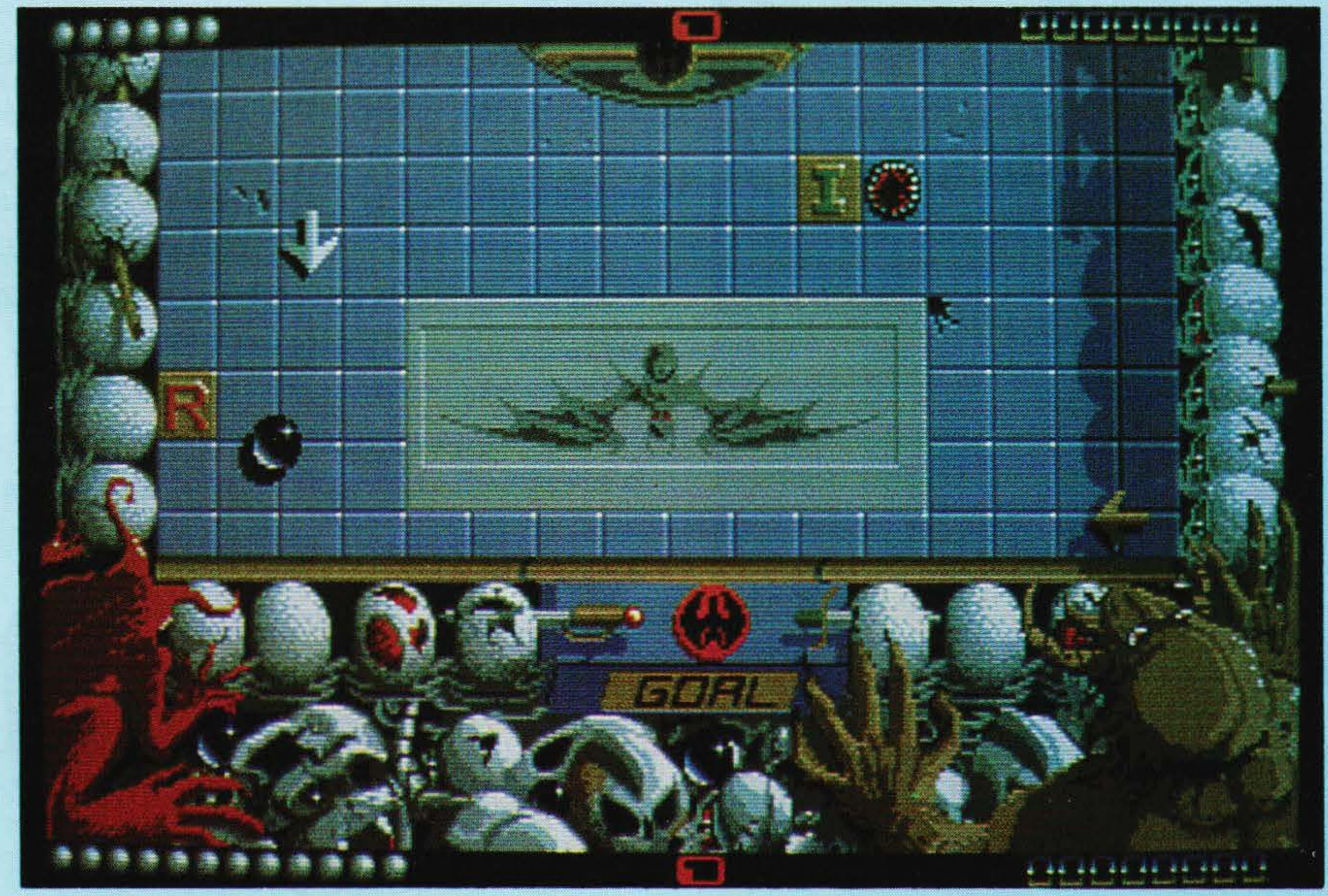
Per i principianti possiamo suggerire alcune utili "dritte"; innanzitutto vale la pena di impostare la durata dei colpi sul valore 5, la potenza del puntatore su 1 e il valore autorepeat (raffica) al massimo. Inoltre bisogna sempre tener d'occhio la propria porta evitando di concentrarsi esclusivamente su quella avversaria. Infine, per ottenere uno speciale bonus (perchè il gioco è chiaramente impostato su High Score da raggiungere) sarà indispensabile colpire con le sferette le lettere che compongono la parola RICOCHET.

L'aspetto grafico di Ballistix è superbo e ottimamente realizzato, nella tradizione Psygnosys. Animazioni veloci ma godibilissime e fondali ben definiti, originali e dotati di un superbo scrolling sono gli assi nella manica di questo aspetto del programma.

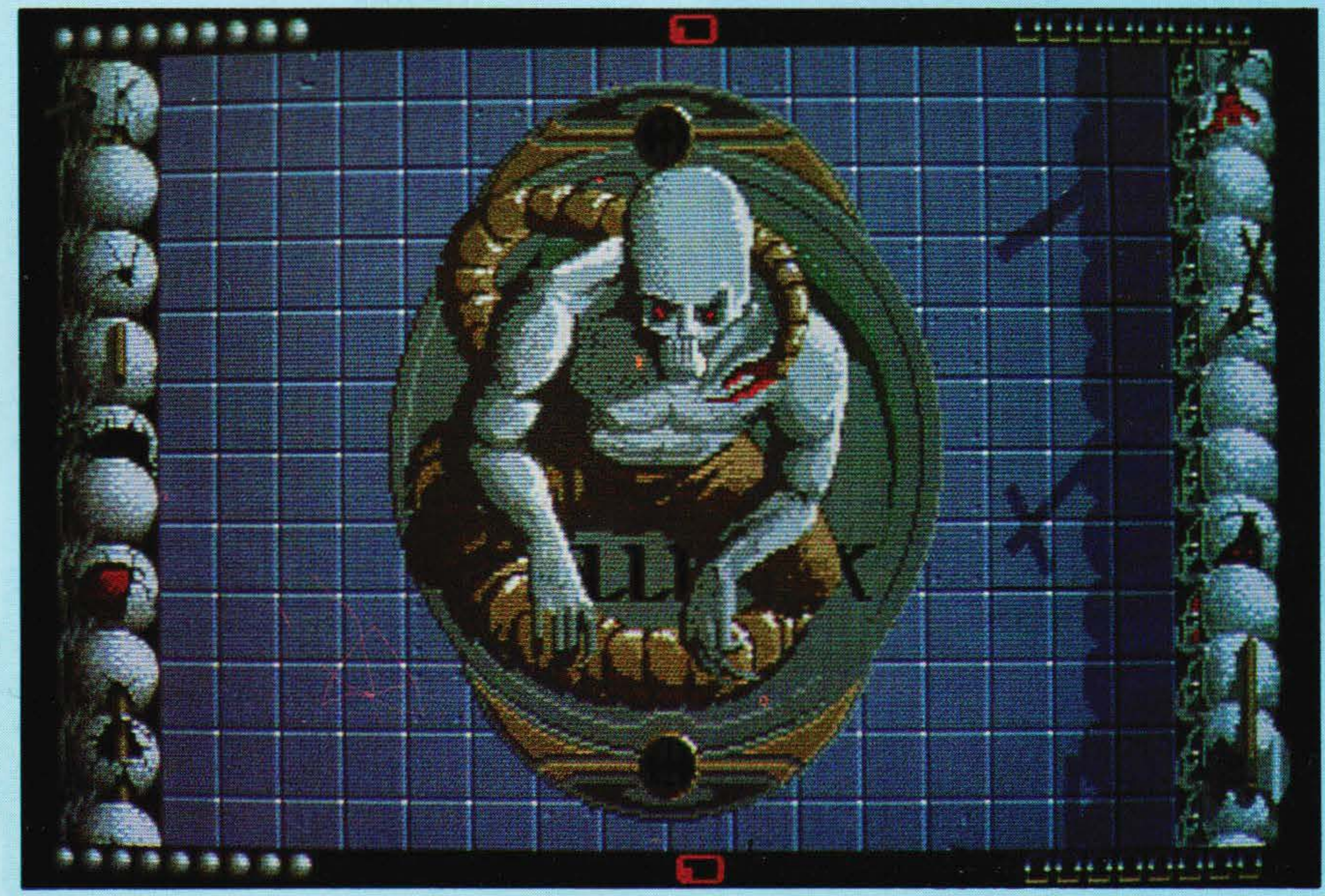
Il sonoro è eccellente, a partire dal "Let the game commence" digitalizzato ad inizio partita, fino agli applausi, alle ovazioni e alle ingiurie del pubblico che assiepa gli spalti dell'arena. Fatemi dire una scemata: visto che fra gli spettatori spiccano delle "stupende" teste di morto e mostri di ogni genere, chissà che alitate!!!



Posizione difficile



Chissà per quale squadra tifano?!



Arbitro venduto e....?!

CONCLUSIONI

Perchè Ballistix sia stato ambientato in uno strano oltretomba futuristico resta per noi un mistero; non è invece difficile scoprire le ragioni di tanta giocabilità e interesse che contraddistinguono il prodotto. Per uno o due giocatori Ballistix si rivela un bellissimo game, originale e mai ripetitivo che può regalare ore ed ore di divertentissime sfide. Ottimo lavoro!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

BATTLE CHESS

ELECTRONIC ARTS

IBM - AMIGA
VERSIONE PROVATA SU IBM AT CON
SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Il gioco degli scacchi altro non è che il primo grande wargame che la mente umana abbia ideato.

Come già sapranno tutti i possessori di una AMIGA la ELECTRONIC ARTS, con BATTLE CHESS, ha dato un alito di vita ai vari pezzi della scacchiera. Un soffio magico ha dato personalità ad ogni singolo armato.

Se acquistate BATTLE CHESS vedrete la TORRE che si trasforma nella terribile COSA (uno dei personaggi dei FANTASTICI QUATTRO), il RE he estrae una rivoltella e spara al malcapitato pedone. Il PEDONE che affronta imperterrito con la propria lancia ogni nemico, eccetto la REGINA per la quale nutre molta paura, appena la terribile fata si avvicina ancheggiando cerca rifugio nella casella più vicina !!!!!

Ciò non gli eviterà però di essere disintegrato da un sortilegio.

E sì, la REGINA impersona una bellissima e pericolosa maga, in grado di distruggere con vari incantesimi tutti gli avversari, eccetto poi farsi sbranare dalla TORRE trasformatasi per l'occasione nella COSA.

La TORRE quando si muove porta un gran sconquasso sulla scacchiera, infatti si inizia a sentire un rumore sinistro, come se ci stesse cadendo sulla testa il soffitto.

Il CAVALLO si destreggia con particolare abilità fra i pezzi della scacchiera, il suo coraggio è innegabile, solo dopo essersi fatto fare letteralmente a pezzi muore e cede il suo posto all'avversario.

L'ALFIERE è impersonato da un potente mago, con le sembianze di un vescovo della chiesa del medioevo; per eliminare gli avversari utilizza sia la magia sia la lancia/bastone che ha nelle mani.

Quindi un gioco degli scacchi molto particolare che invoglia tutti i possessori a passare delle sane ore di svago davanti alla scacchiera.

Se regalate BATTLE CHESS ai vostri figli li vedrete correre a consultare qualche testo specializzato sul gioco degli scacchi, soprattutto se non hanno mai avuto l'occasione di cimentarsi con un avversario vero sulla scacchiera.

E' un programma troppo bello per non essere utilizzato, fa letteralmente venire voglia di giocare a scacchi.

La versione che abbiamo provato è quella per MS DOS, le differenze col programma per AMIGA non sono eclatanti: la grafica è paragonabile, mentre il sonoro, pur essendo eccezionale per un IBM, non è certo paragonabile a quello dell'AMIGA.

C'è però da dire che molti nuovi programmi per MS DOS cominciano a prevedere l'utilizzo di schede per potenziare le doti sonore e "canore" del nostro beneamato computer.

BATTLE CHESS è in grado di riconoscere, automaticamente, tutte le schede grafiche più vendute: dalla CGA all'EGA alla VGA.

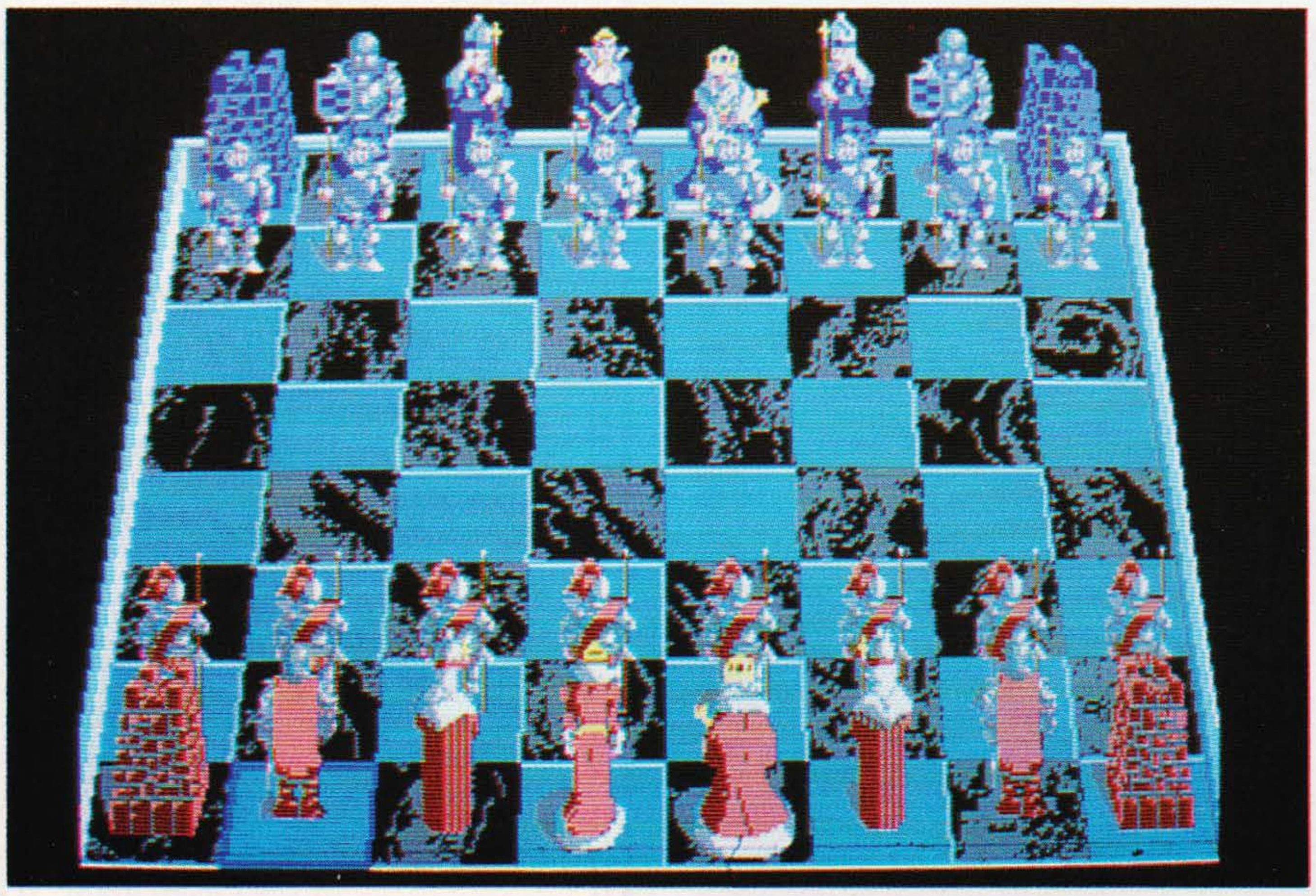
Queste ultime però non vengono sfruttate alla loro massima risoluzione, vengono utilizzati i soliti 16 colori tratti da una palette di 64.

Per poter girare a 16 colori, il gioco ha bisogno di almeno 512K di memoria. BATTLE CHESS viene venduto in una elegante custodia in plastica con un utile manualetto, contenente fra l'altro le mosse di molte partite disputate fra importanti campioni europei ed americani.

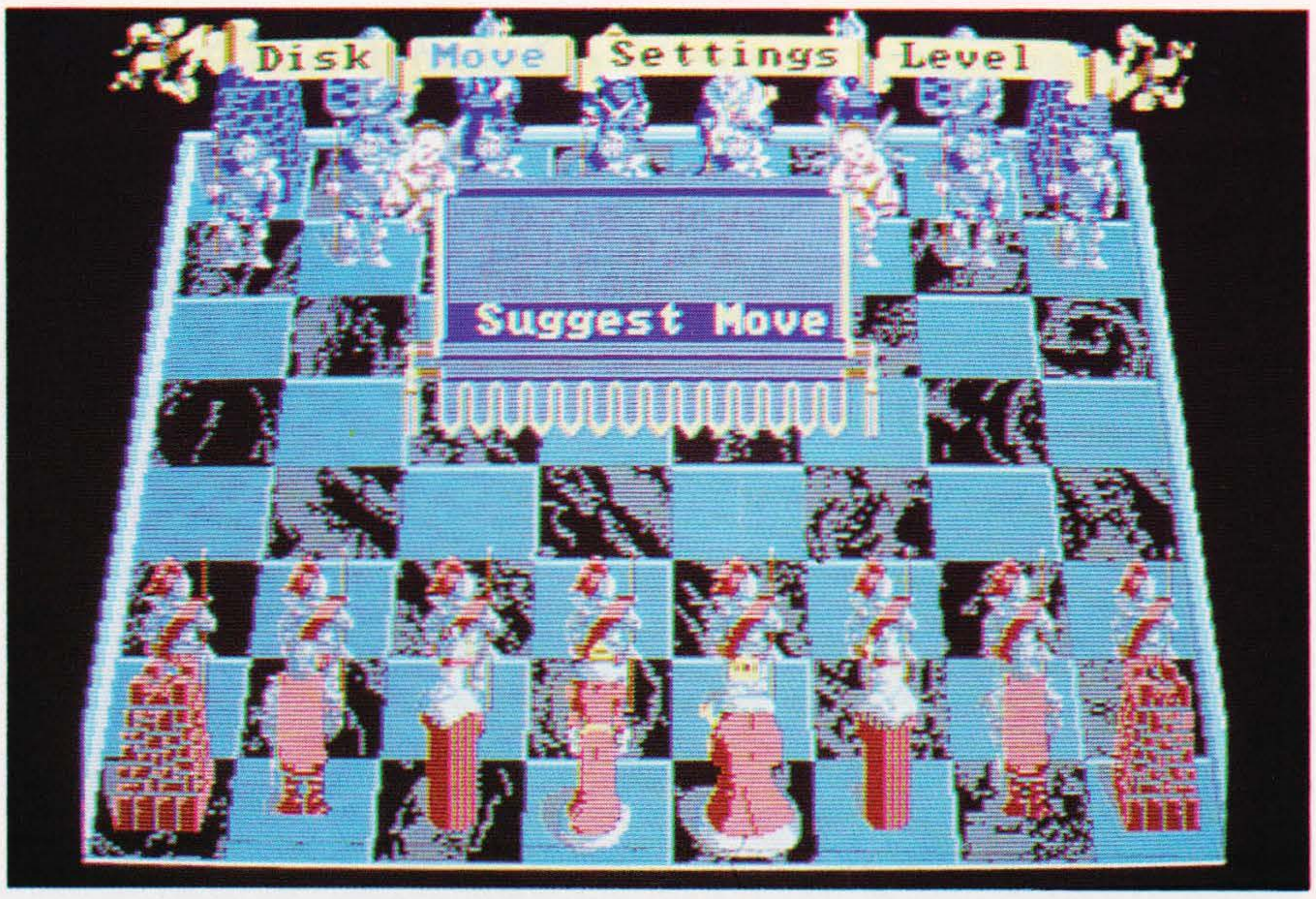
Alcune mosse di questi incontri vi verranno richieste prima di iniziare il gioco.



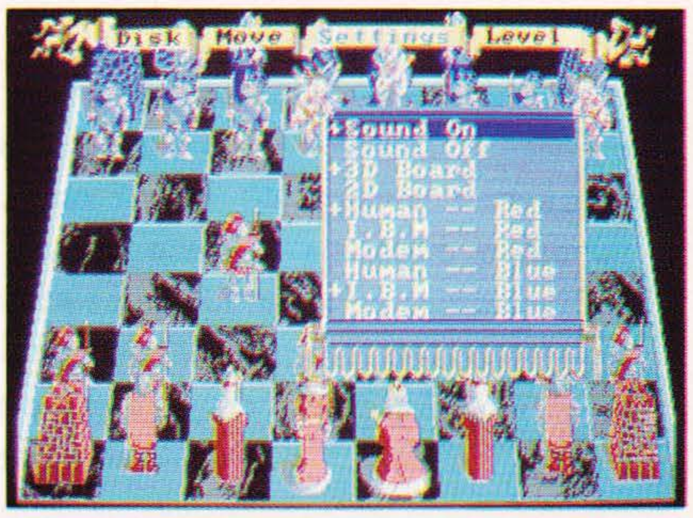
Il Medioevo ECA



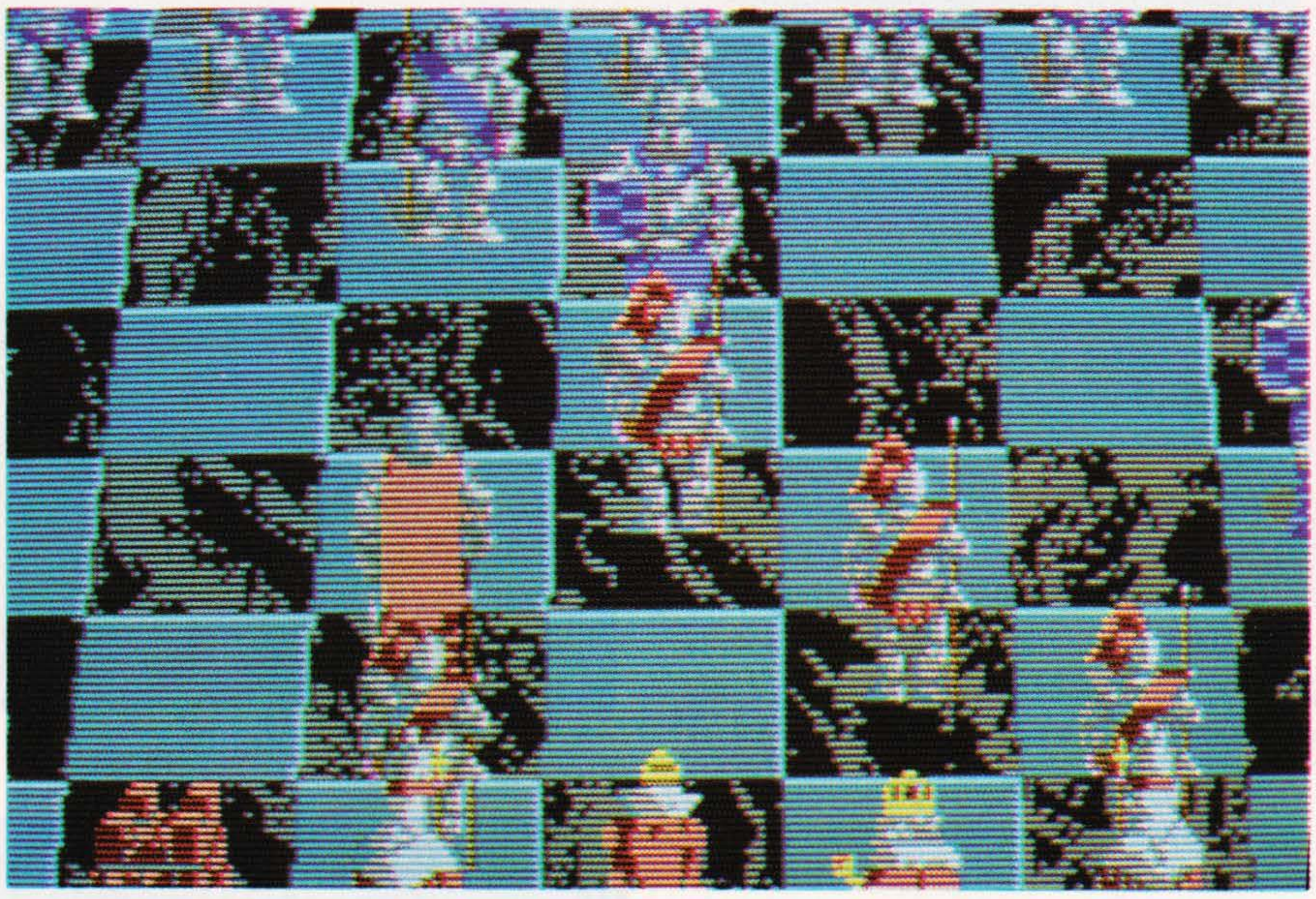
Che la sfida cominci!



Ci sono anche i menu a scomparsa







Primo piano su...

Questa è l'unica protezione del programma che può essere installato senza problemi su hard disk.

Tutti i possessori di un mouse potranno finalmente utilizzarlo anche per giocare a scacchi, e sì.... battle chess riconosce automaticamente oltre alla scheda grafica utilizzata anche l'eventuale presenza di periferiche esterne.

Volendo si può giocare tramite modem con un amico, per fare ciò basterà all'atto del caricamento del programma digitare CHESS/COM2 (se avete un modem connesso in COM2).

Le varie opzioni indispensabili per un gioco degli scacchi come: il livello di difficoltà, il tempo massimo dato al computer per pensare, la possibilità di passare da una scacchiera tridimensionale ad una a due dimensioni sono contenute con molte altre in simpatici menu a tendina sorretti da due putti alati attivabili col mouse.

BATTLE CHESS oltre ad essere graficamente stupendo è anche molto potente, ha infatti 10 livelli di difficoltà ed una libreria di ben 30.000 mosse memorizzate, tratte da tutte le più importanti partite disputate dai più grandi giocatori del mondo.

Tutto questo non fa che provare, ancora una volta, l'estrema serietà e competenza dell'Electronic Arts.

Sarebbe stato facile penalizzare il gioco potenziando al massimo la sola grafica, ma la ECA non è caduta affatto in tentazione.

Una strategia d'alto livello tiene fermamente testa alla grafica eccezionale e riesce a soddisfare anche lo scacchista più sfegatato ed esigente.

CONCLUSIONI:

Programmi di scacchi se ne son già visti tanti ma come Battle Chess..!

La grafica, quantomai curata e incredibilmente originale, si sposa felicemente ad un ottima simulazione, curata fin nei minimi dettagli. A nostro parere anche se possedete più di un gioco di scacchi computerizzato non dovete assolutamente perdervi Battle Chess. Non si tratta di un'ennesima simulazione ma,...della simulazione con la vera S maiuscola. Noi corriamo a giocarlo, vedete un po' voi il da farsi!!!

Giocabilità
0123456789

Interesse
0123456789

Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
8,6

CHARON 5

MINDWARE

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 45.000
IMPORTATORE: C.T.O.

In Charon 5 ci si immerge immediatamente in un'epoca futuristica che, chissà perchè, è sempre predominante in ogni videogame che si rispetti.

Come dice il poeta, corre l'anno 2065 ed un gruppo di scienziati scopre un vascello spaziale ai limiti del nostro sistema solare. Presupponendo che nell'anno in questione (fra l'altro non molto lontano!) gli uomini e la terra abbiano già conquistato il dominio e la conoscenza dei viaggi nello spazio, viene immediatamente mandata in esplorazione un'astronave per studiare le origini di detto vascello.

All'arrivo di questi esploratori, il vascello viene ritrovato alla deriva.

Dopo aver appurato la denominazione del vascello e dopo aver controllato con appositi strumenti la completa inoffensività del mezzo, il nostro compito rimane quello di esplorare l'immenso vascello e di carpirne i segreti di quella avanzata tecnologia.

Nonostante l'apparente inattività del vascello viene riconosciuta all'interno di questa un forma di vita intelligente, da questo parte il viaggio e ovviamente l'inizio della nostra storia.

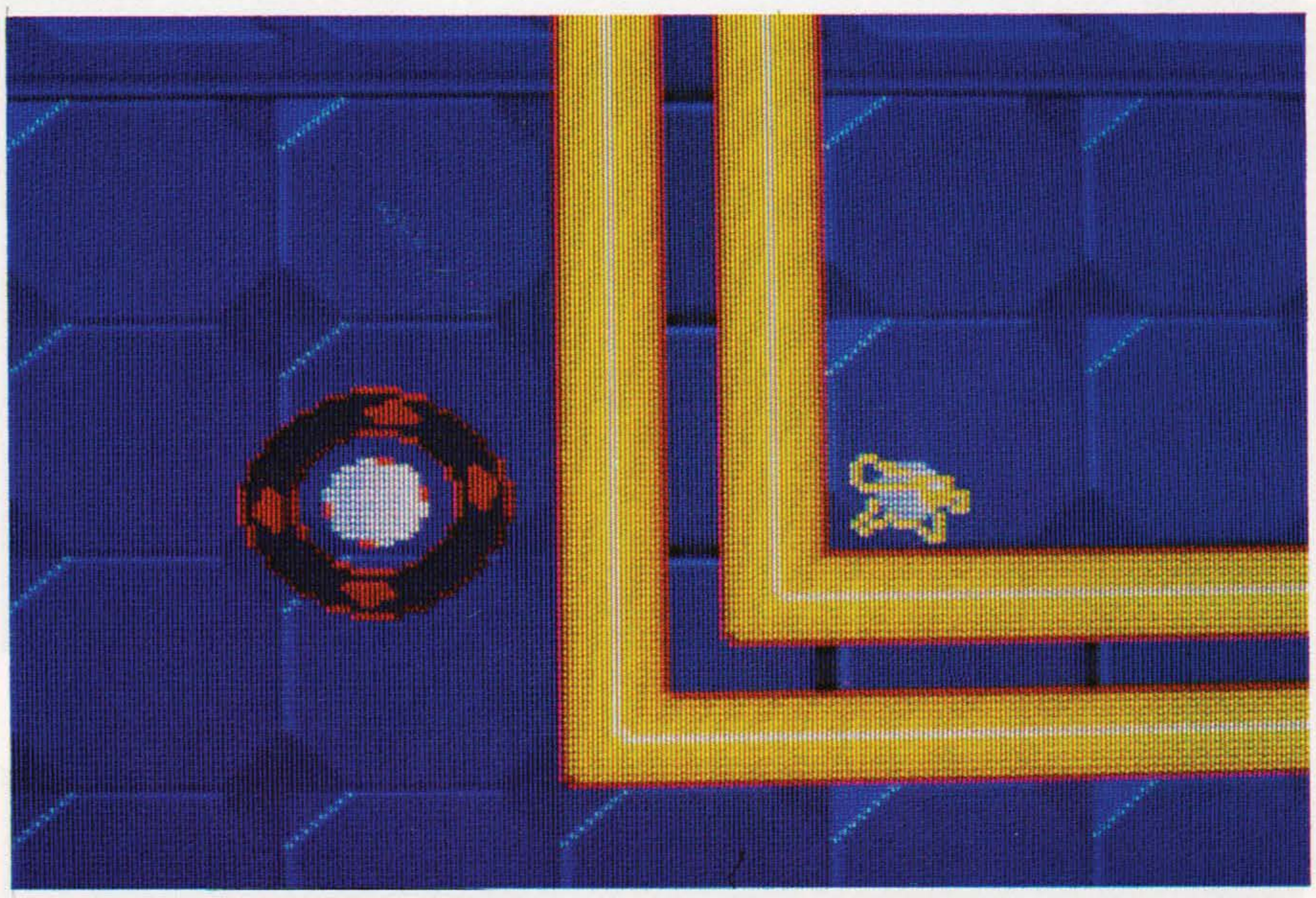
Charon 5, al di là della suggestiva trama che viene proposta è un gioco veramente intelligente e costituisce un via intermedia tra un programma di simulazione ed un gioco vero e proprio.

Infatti non è molto semplice condurre a termine anche solo il primo livello. Risulta d'obbligo la lettura delle istruzioni che come vuole la filosofia C.T.O. sono in italiano.

All'apparire della prima videata effettivamente sembra di giocare un comunissimo arcade tipo Arkanoid tutto spara-spara mentre al contrario un insieme di caratteristiche quali l'acquisizione di energia e la connessione al computer centrale inseriscono in Charon 5 la dote predominante della scelta intelligente e non istintiva (classica dell'arcade).

All'interno delle stanze che visitiamo si trovano anche alcuni "insetti" che ci osteggiano il cammino e che ci fanno perdere della preziosissima energia.

Energia che fra l'altro viene accumulandosi con il semplice passaggio sulle tridimensionali mattonelle.



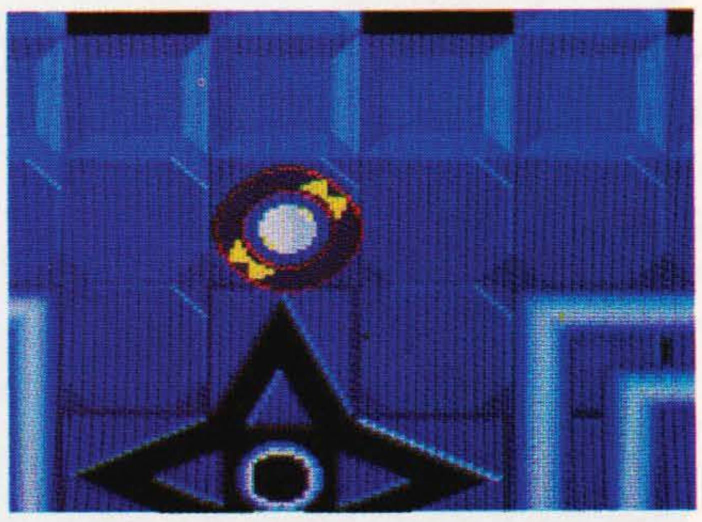
L'ape assassima è dietro l'angolo

Molto carino anche l'effetto di collegamento con il computer principale che avviene solo tramite le porte di accesso alle varie stanze (contrassegnate con una mattonella).

La grafica è molto elaborata, manca di molti particolari, ma si nota chiaramente la tridimensionalità con la quale il game è stato creato.

La giocabilità è veramente ottima, anche se però necessita di un'accurata lettura delle istruzioni.

Il sonoro è all'altezza della situazione, creato proprio per dare quella sensazione di ambienzione futura, quindi molto semplice e non fastidioso.



...e si continua

CONCLUSIONE:

Il gioco è originalissimo, è difficilissimo (scusateci il superlativo!) da paragonare a qualsivolglia programma.

I riflessi sono da considerarsi non molto indispensabili, in definitiva un "incrocio degli incroci" che potrà appassionarvi.

Considerate di avere a che fare con una specie di Impossible Mission e un gioco di strategia (interazione che però avviene tramite Joystick!).

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

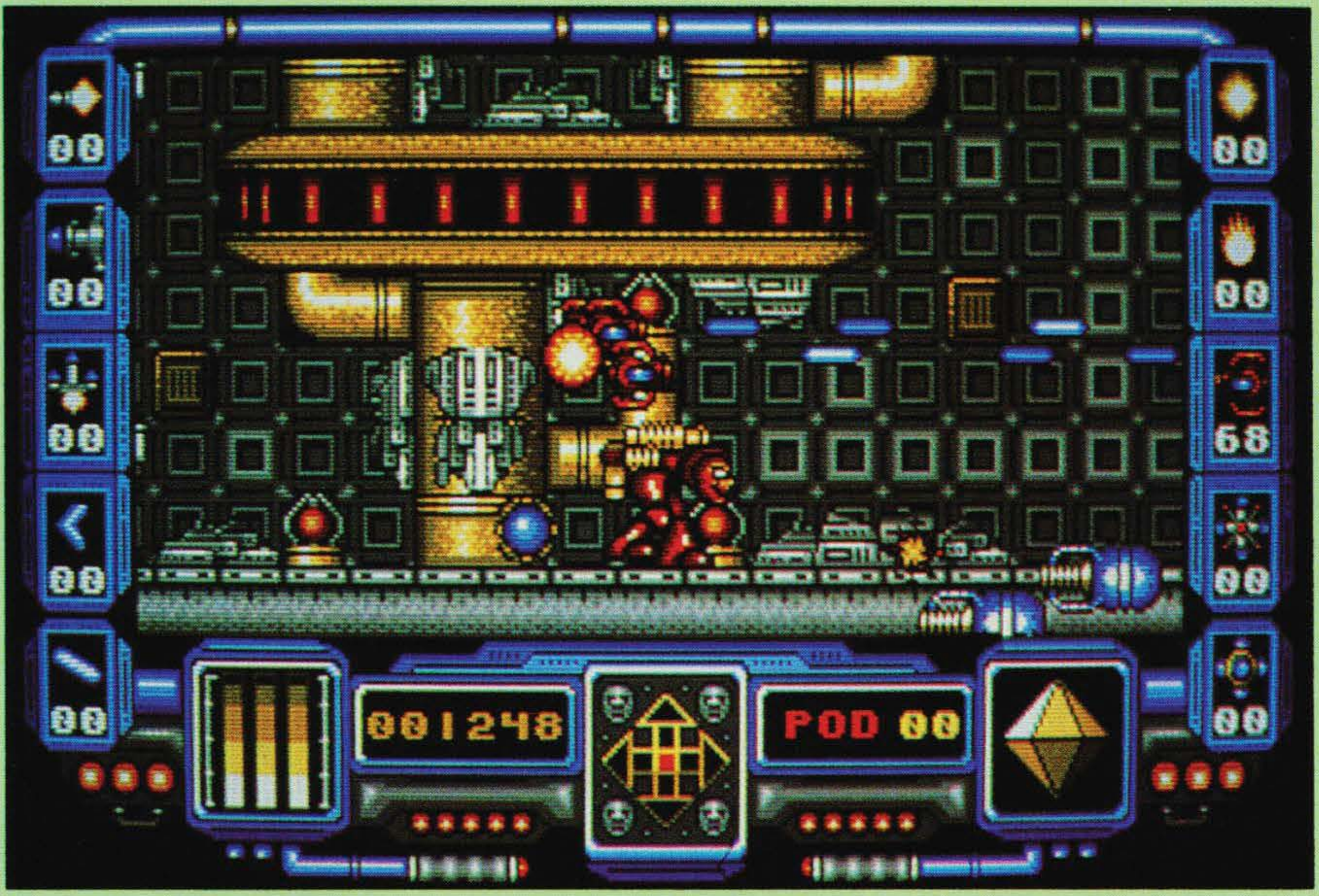
Valore Globale
5,8

CUSTODIAN

HEWSON

AMIGA-ATARI ST
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO LIT. 25.000
IMPORTATORE: LEADER

La Hewson è per eccellenza la software house più produttiva in fatto di arcade. I più smaliziati ricorderanno senz'altro prodotti come Cybernoid I e II (realizzati da un programmatore italiano!), Exolon e tanti altri, che indubbiamente sono entrati nell'enciclopedia di quasi tutti i video estimatori.



Ladies & Gentlemen, pensate un po', la trama di Custodian è ambientata in epoca futura (giusto per cambiare i soliti soggetti!!!). Noi ennesimi protagonisti ci cimentiamo alle prese di un immaginaria guardia giurata del futuro (una specie di Vito Catozzo con tanto di panza e di pistola al laser!). Infatti come lo stesso titolo ci preannuncia, siamo i custodi di un cimitero extra-terrestre. Anche se il ruolo di "tombarolo" riflette un ambiente tipicamente mistico, la protezione che dovremmo effettuare sarà solo per alcuni signori che abitano in questo luogo.

I nemici che dovremo affrontare sono dei miserevoli esseri che infettano il posto.

Ricapitolando, oltre ad avere il ruolo di guardiano, dovremo anche disinfestare con tanto di pompetta e joystick il luogo terminale della vita di un qualsiasi extra-terrestre. Abbiamo più di 20 livelli da visitare e in ognuno di questi sarà possibile reperire diverse armi, utilizzabili premendo i tasti funzione. Come vuole la classicità di questo tipo di programmi, le difficoltà aumentano con il progredire dei livelli completati. I nostri nemici, dall'aspetto terrificante, utilizzano diverse armi e tattiche di attacco e cambiano in funzione del livello nel quale ci si cimenta.

Una volta sterminati i parassiti extra-terrestri ci troveremo di fronte ad altri guardiani che più potenti dei parassiti ostacoleranno in tutti i modi possibili il nostro cammino.

L'indicatore di energia, una volta arrivati al termine di questo, decreterà la fine del gioco, quindi occhio! Tutto dipende dalla vostra parsimoniosa!!

Esistono dei teletrasportatori che saranno utili per spostarsi da un livello all'altro ed inoltre vi sono delle apposite stanze ove reperire nuove munizioni.

Non ci dilunghiamo molto nello spiegare più dettagliatamente le fasi e le varianti del game, le istruzioni a questo proposito svolgono egregiamente il loro lavoro.

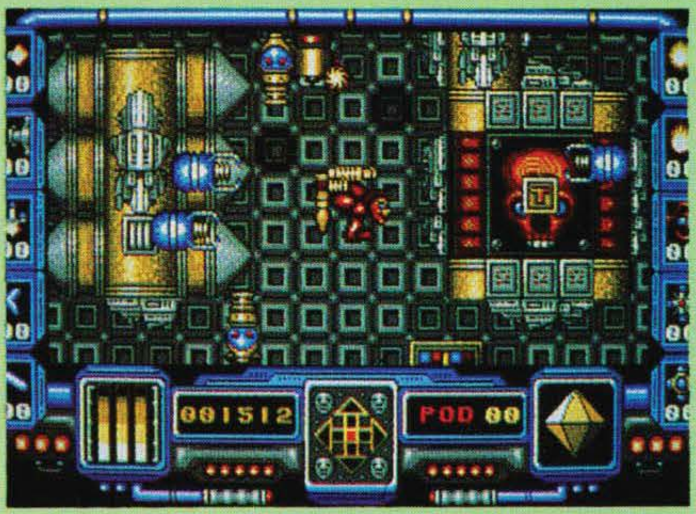
Unica annotazione negativa inerente il manualetto appena citato, si riferisce alla totale mancanza di una traduzione italiana; si possono solo leggere se si è a conoscenza delle solite tre lingue (inglese, francese, tedesco).

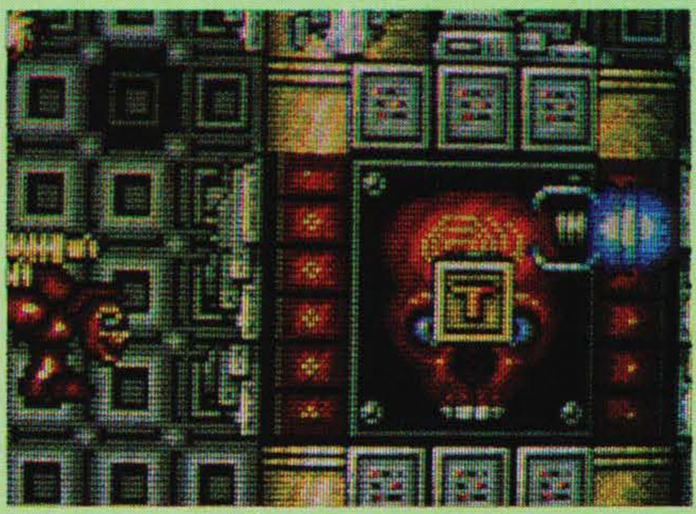
La grafica, nonostante si noti un grosso lavoro di creatività, risulta troppo pacchiana e difficilmente si riesce a distinguere l'avversario da oggetti che fanno parte dello scenario.

Il sonoro (con opzione di disinserimento) è classico di un arcade: dopo un pò, "rompe"!

La giocabilità è all'altezza di qualsiasi altro game "spara-spara".

CONCLUSIONE:
Niente, ma proprio niente di nuovo. Custodian è il classico replicante dei vari spara-spara. La grafica è troppo pacchiana e confonde anche troppo la vista, anche se tutto questo sembra proprio fatto apposta per rendere più difficile la vita dei videogiocatori.





Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

BOMB BUSTERS

READY SOFT INC.

AMIGA
DISCO
PREZZO LIT. 45.000
IMPORTATORE. C.T.O.

Cari bombisti all'ascolto vicini e lontani, l'epopea dei vari arcade tipo Bomb Jack continua tra i 16 byte per Amiga.

Com'è consuetudine di tutti i Bomb che si rispettino, il game in questione è strutturato in modo del tutto identico alle versioni omonime appena citate.

Bomb Busters consiste prevalentemente nel disinnescare tutte le bombe presenti nello schermo. L'omino guidato dal nostro fedelissimo joystick dapprima si trova a svolgere facilissimi schermate, ma con il susseguirsi dei livelli, aumentano in maniera incredibile le difficoltà che si incontrano.

Due sono i dischi contenuti nella confezione; la presenza dell'ulteriore secondo disco è dovuta esclusivamente alla possibilità di poter caricare diversi livelli (solo ad inizio gara!) una volta conosciuta la relativa password.

Possono partecipare alla gara al massimo due giocatori (opzione attivabile con uno dei tasti funzione).

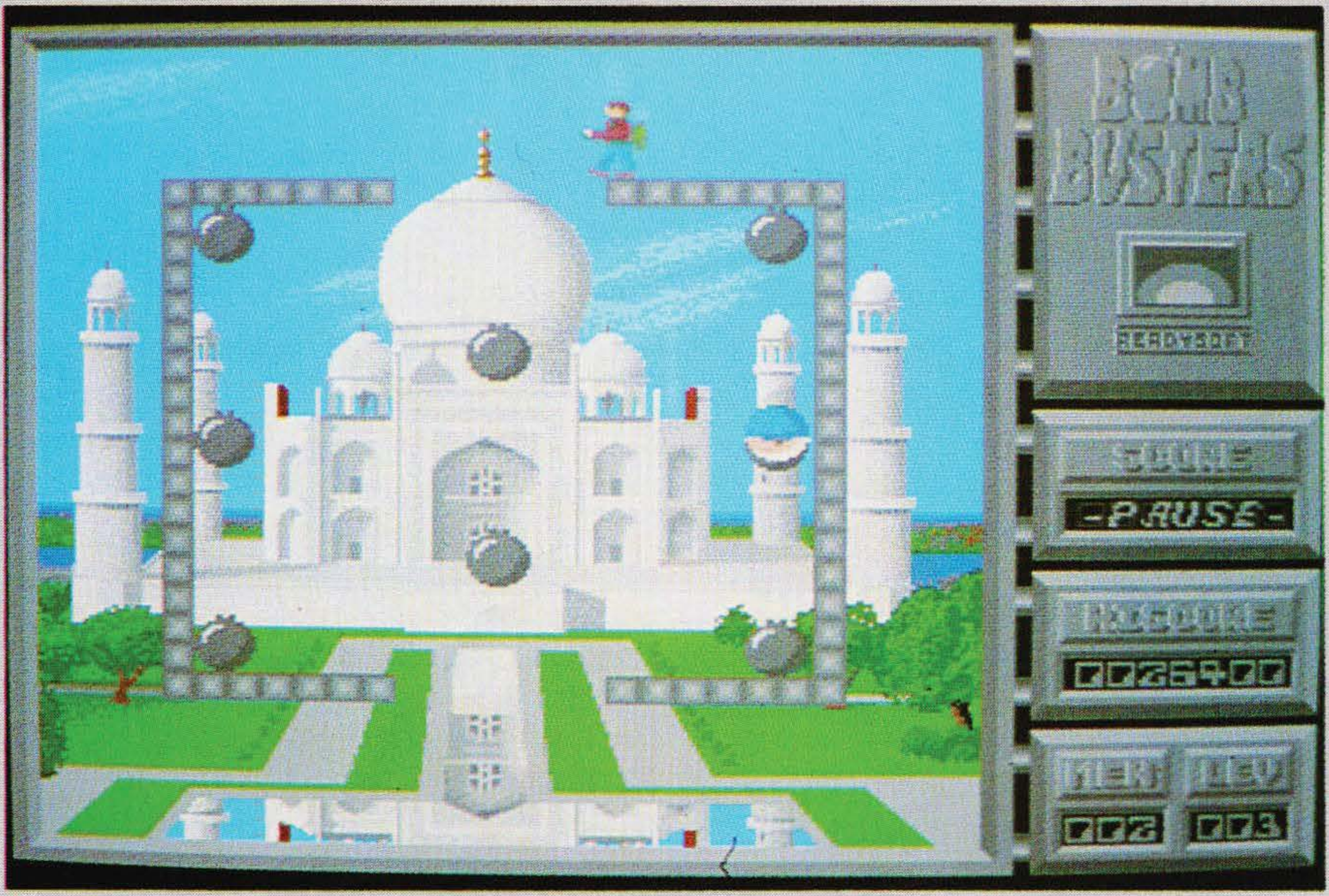
Durante la gara (evviva la novità!) alcune bombe di colore diverso, aumenteranno la vostra capacità di condurre a termine il gioco. Infatti raccogliendole, sarà possibile avere: con B, un aumento del punteggio, con P, un momentaneo potere supplementare che ucciderà tutti gli oggetti posti per rendere più difficoltoso il gioco e con L aggiungerà una vita extra.

Non c'è molto da aggiungere per descrivere il game in tutte le sue funzioni.

La prima impressione che Bomb Busters crea ai più smaliziati è quella di trovarsi di fronte ad un rifacimento in brutto del Bomb Jack da bar (quello per Amiga è brutto come questo!).

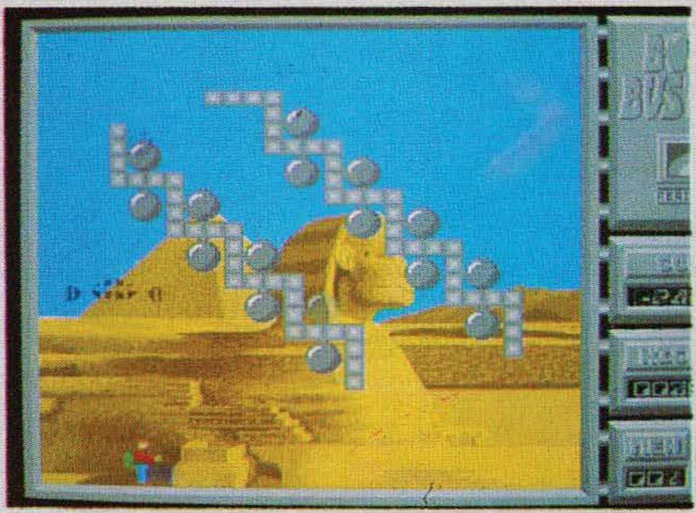
La base dello scenario sembra far rivivere lo stesso filone che esisteva anche in Maniax della Anco. Gli sprite dell'omino e delle bombe sono posti su uno scenario veramente carino a vedersi.

La giocabilità, signori miei, è veramente bassa, il movimento dell'omino è molto lento rispetto a ciò che eravamo abituati a vedere nelle macchinette da bar o pensate un po' perfino sul Commodore 64 (parliamo di Bomb Jack!).



L'India misteriosa

Il sonoro è veramente divertente, inizia con una musica tipicamente rockeggiante e, a fine partita, all'apparire della dicitura Game Over, una sorprendente risata echeggierà in tutta la stanza, ad indicare lo scarso rendimento.

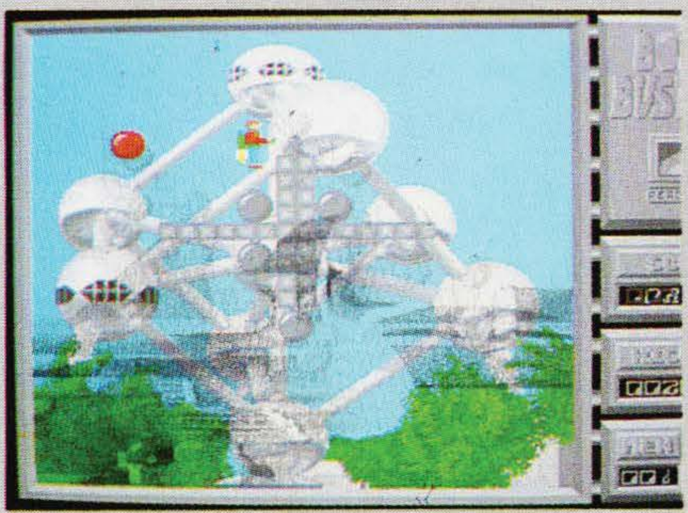


Sempre più difficile!

CONCLUSIONE:

Come si nota tra le righe, in redazione non c'è stato un grande coinvolgimento da parte dei redattori per questo Bomb Busters; forse dopo la visione di tanti altri game molto più accattivanti e più belli, l'arcade in questione non è proprio all'altezza del computer per il quale è stato realizzato.

Le 45mila lire con il quale viene commercializzato, sono veramente tante, anche se vi è da considerare che per i giocatori professionisti delle macchine da bar, questo Bomb Busters alla lunga risulta più economico!



Occhio alla pallina!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
4,8

DNA WARRIOR

ARTRONIC PROD.

AMIGA-ATARI ST
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

L'Artronic non è una casa di software molto conosciuta anche se con questo suo prodotto, molto probabilmente entrerà anch'essa a far parte della grande gara a cui molte software house partecipano per disputarsi il trono nella hit Parade.

DNA Warrior è proprio quello che si dice una novità fantascientifica tutta particolare, fatta appositamente per i personal computer a 16 bit. Lo stesso titolo molto futuristico, racchiude il soggetto originalissimo del game. Come ben sappiamo quest'ultima metà di secolo è caratterizzata da nuove conquiste della scienza; una di questa è la scoperta del DNA che rappresenta una svolta molto importante per gli studi della genetica umana.

Il protagonista della vicenda è un professore, premio Nobel per la ricerca genetica, che ha creato un nuovo tipo di DNA che a dir poco dovrebbe, con quello donatoci da madre Natura, creare una nuova razza umana molto più intelligente. Il professore inietta in sè il nuovo DNA, ma ,purtroppo per lui, in brevissimo tempo si ammala e finisce in coma.

L'equipe di scienziati che collaboravano con lui alla ricerca di questo nuovo strumento genetico, studiano la possibilità di poter riversare lo stato del professore tramite la miniaturizzazione di un piccolo scafo della marina attrezzato con apposite armi che serviranno per annientare il DNA artificiale. I protagonisti indiretti della storia siamo noi con tanto di joystick in mano!

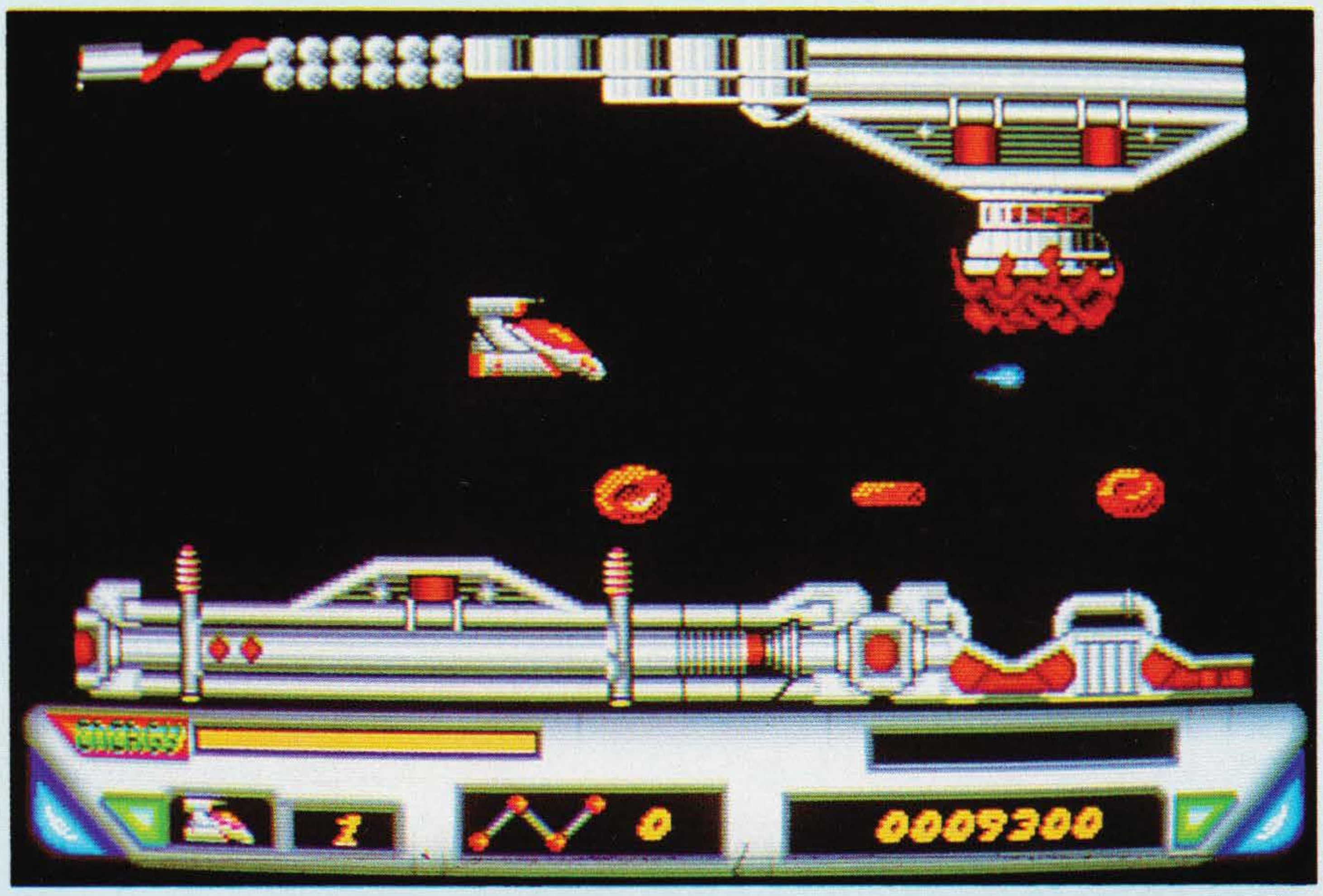
La nostra missione inizia proprio quando, iniettati all'interno del cervello, ci troveremo a combattere contro ogni forma di cellula (pensate che alcune, probabilmente i globuli bianchi, sembrano essere delle uova al tegamino vaganti!).

Anche se in fase di presentazione sembra di essere immersi in una supernovità computerizzata, DNA Warrior, non rappresenta nulla di nuovo, anzi sembra proprio avere a che fare con i vari Menace o con i classici videogame da bar. Tutto viene perfettamente riproposto come in Menace, anche se bisogna riconoscere in DNA la perfetta manifattura con la quale è stato creato. Il game durante le fasi di gioco, può incrementare il numero di armi di cui siamo dotati all'inizio; diversificando il tutto con: aumento di velocità, di manovrabilità, fuoco rapido, ecc. ecc., sono i bonus più utili.

Come di consueto, le armi sono disponibili solo quando ogni stormo di nemici viene distrutto.

La grafica è discretamente strutturata e non molto ricca di particolari sullo scenario.

La giocabilità varia proprio in base alle armi che si utilizziamo.





Inizialmente lo scafo a nostra disposizione è molto lento, con il risolversi dei livelli, aumentano le caratteristiche della nave, concedendo a DNA Warrior un ottimo livello di giocabilità.

Il sonoro è ben fatto, nulla da eccepire anche perchè su un computer come Amiga è il minimo che ci si può aspettare!

L'appunto più negativo che si può muovere al game, è la mancanza di istruzioni in italiano, per i linguisti più smaliziati diremo che sono state tradotte solo in francese, inglese e tedesco.

CONCLUSIONI:

Il gioco è molto affascinante nel suo svolgimento. Segue moltissimo la scia classica dell'arcade. Non si differenzia moltissimo da altri game che precedentemente avevano riscosso un buon successo, quali Salamander e Menace rispettivamente per CBM 64 e Amiga. DNA Warrior è da consigliare a tutti i patiti di giochi da bar e non! Anche perchè è un game del quale ci si può innamorare.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,2

HOT SHOT GARY LINEKER'S

GREMLIN

CBM64/128-SPECTRUM48/128K-AMSTRAD-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64 (NASTRO)
PREZZO LIT. 18.000
IMPORTATORE: LEADER

Finalmente è arrivato il tanto atteso calcio che stando alla pubblicità con cui è stato presentato, dovrebbe completamente sfatare e subbissare il successo del Gary Lineker della Mindscape.

La Gremlin con Hot Shot presenta un nuovo calcio, questa volta con la possibilità di controllare ben undici giocatori (opzione che finora non era mai stata inserita da nessun programmatore!).



Purtroppo per noi, la versione che ci è stata data in prova è su nastro (non ce ne vogliano i possessori dei soli registratori), come di consueto caratterizzata dal fatto che il caricamento oltre ad essere meno veloce è più difficile.

Caricato Hot-Shot, una videata ci conduce a delle precise scelte ed opzioni con le quali si possono variare differenti modalità di gioco.

Possono partecipare al gioco uno o due giocatori; è possibile scegliere la durata del tempo che varia da 5 a 45 minuti, quattro diversi livelli di gioco (dalla prima alla quarta divisione), due diversi tipi di terreno ove poter svolgere la partita (campo con erba o Astroturf), perfino il colore del campo e della maglietta.

Incredibilmente sono state inserite molte varianti che rendono il gioco ad una vera gara all'ultimo sangue.

Esistono i rimpalli su di un calciatore, che variano a seconda della potenza con i quali sono stati effettuati i tiri, colpi di testa che ovviamente saranno possibili solo quando la palla è stata precedentemente sparata verso l'alto; esiste la possibilità di effettuare rimesse laterali, calci d'angolo e calci di rimessa.

Inoltre, sono previsti falli e conseguentemente anche i calci di punizione e le relative ammonizioni.

Dopo ripetuti falli sussiste anche la possibiltà di essere espulsi.

Manca il calcio di rigore, che sembra proprio il "buco nero" perenne in qualsiasi calcio computerizzato!

I portieri sono manovrati solo dal computer mentre tutti gli altri giocatori sono guidati dal Joystick.

Come vuole la prassi, il giocatore viene selezionato automaticamente dal computer ed è visualizzabile attraverso il lampeggiare della maglietta.

Vi è inoltre da sottolineare che nonostante le quattro divisioni nelle quali potremo cimentarci, per passare da una serie all'altra giocheremo solo tre incontri (non un vero campionato!)

La giocabilità è ottima soprattutto se si disputa un campionato contro un altro avversario umano.

Tuttavia, per i patiti, non sarà molto difficile conquistarsi la prima posizione contro il poco abile computer.

La grafica è veramente pessima, non si sono sprecati molto nel creare lo scenario e gli sprite in movimento.

Il sonoro è gradevole (è possibile anche escluderlo nell'opzione iniziale): neanche in Hot Shot mancano gli effetti tipici della partita svolta in uno stadio.

Le istruzioni sono ben dettagliate e in "italiano"!

CONCLUSIONI

Ci aspettavamo qualcosa di meglio, soprattutto considerando che uno fra gli ultimi usciti come Football Simulator della Microprose possiede una grafica veramente infallibile e una giocabilità davvero eccelsa. L'evoluzione rispetto ai precednti game di calcio computerizzato c'è stata, anche se l'unico antagonista del grande Super Star Soccer della Mindscape rimane a tuttora solo il calcio Microprose appena menzionato!!! A quando la versione per i 16 bit???

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI

LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57

CALABRIA

REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA

CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo n. 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FERRARA - **BUSINESS POINT** Via C. Maier 85
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI S. (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI

TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO

LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Pietro da Corbona 8
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA

GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CENTRO ELETTRONICA** Via Chiaravagna 10/R

LOMBARDIA

ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BRESCIA - **MASTER INFORMATICA** Cia F.lli Ugoni 10/B
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COLOGNO MONZESE (MI) - **CASA DELLA MUSICA** Via Indipendenza 21
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MILANINO (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** Via Castellini 27
MILANO - **COMPUTER CASH** Viale Bligny 41
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **GIGLIONI EXPERT** Via Don L. Sturzo 45
MILANO - **MESSAGGERIE MUSICALI** C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE

ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 140 Bis
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA

BARI - **DISCORAMA** C.so Cavour 99 - BARI
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRONICA** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA

CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12

SICILIA

CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** V.le Delle Alpi 50/F
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA

AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA

CITTA' DI CASTELLO (PG) - **WARE** Via dei Casceri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R.D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76
TERNI - **GBC RAMOZZI** Via P.S. Angelo 25/A

VENETO

CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

H.K.M.- HUMAN KILLING MACHINE

US GOLD

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/AMIGA
PREZZO LIT 25.000
IMPORTATORE: LEADER

Da una confezione dall'aspetto molto bellicoso ed un tantino preoccupante, esce la nuova infuocata produzione della US GOLD.

Dietro l'istantanea di uno Schwarzenegger di turno, armato fino ai denti, si nasconde infatti la "macchina da combattimento umana", ovverosia la Human Killing Machine (con beneficio di traduzione!).

I più attenti avranno già capito di cosa si tratta: un ennesimo arcade di combattimento a pugni nudi, degno erede ed emulo della saga di Street Fighter, Dragonninja, Tiger Road, Internation Karate, e via dicendo.

Questa volta il protagonista è, come dice il sottotitolo, il peggior figlio d'un cane mai esistito nel mondo del videogame (gli inglesi attribuiscono la paternità ad un serpente ma "cane" veniva meglio in italiano!!). Non ci interessa il suo nome, nè i suoi precedenti; fatto sta che ancora una volta dovremo diventare la quintessenza dei suoi muscolazzi per abbattere un'infinità di nemici che ci sbarrano il cammino.

Proprio come succede nel GiroMike televisivo (sponsorizzazioni a parte) HKM si sposta su numerosi scenari internazionali, molto pittoreschi e meravigliosamente descritti dalla grafica a 16 Bit.

Nell'ordine incontreremo: il terribile cosacco Igor ed il suo cane arrabbiato, le due finte meretrici Helga e Maria (culturiste incavolatissime), il torero Miguel ed il suo "bestione" Brutus (Camomillo arriva dopo!), il gigantesco Hans, vero teddesko di Cccermania, ed infine un vero e proprio team di terroristi arabi, decisamente poco raccomandabili.

Le locazioni in cui ci spostiamo corrispondono quindi alla Piazza Rossa con tanto di Kremlino, ad una malfamata viuzza di Amsterdam, all'arena di Barcellona, ad una losca e sordida birreria crucca e per finire ad una devastata e infida Beirut dei giorni nostri.

La gamma di movimenti offertaci dall'inseparabile joystick annovera le solite sedici mosse alternate.

Mantenendo premuto il tasto di fuoco possiamo accosciarci in tre direzioni, avanzare, ritirarci, saltare e compiere balzi in avanti e all'indietro. Rilasciando il fire invece il nostro eroe si accoscia, si gira e tira calci e pugni anche duranti i salti. Anche se tutto questo ci sembra abbastanza scontato e per nulla originale in un gioco di questo genere, risulta molto interessante la possibilità di miscelare questa serie di colpi, improvvisando le combinazioni di movimento. Il tutto rende chiaramente sempre più letale il potere di offesa della nostra H.K.M..

Siamo duri e spietati ma, com'è prevedibile, anche i nostri nemici non sono certo da meno. La difficoltà principale dei combattimenti non è solo caratterizzata dalla abilità dei nostri avversari ma soprattutto dal sistema di computo dei colpi subiti. La sbarra di energia che rappresenta la forza del nostro avversario (lo stesso succede anche per il nostro atleta) va via, via ricostituendosi ogniqualvolta quest'ultimo riesce a mettersi al riparo dai nostri colpi. Ciò significa che bisogna picchiar duro continuamente per portare il valore di energia a zero e vincere finalmente ogni round.

Inoltre per poter passare al livello successivo bisogna uccidere ogni avversario sempre più volte, in base al suo numero crescen-



Amiga



Amiga

te di vite. All'inizio del gioco disponiamo di cinque vite mentre Igor ne ha tre. Il suo cane ne ha quattro (e noi sempre le nostre cinque, ammesso di non averne persa nessuna durante il primo combattimento) e così via, in un crescendo di difficoltà.

Giungere all'ultimo schermo, senza la possibilità di utilizzare trainer o ammennicoli simili, è roba da veri campioni.

I punteggi più alti quindi li potranno raggiungere solo i veri ed irriducibili smanettoni del joystick che, saggiamente, se ne saranno procurato almeno uno di riserva!

Gli scenari di H.K.M. sono molto belli ma, graficamente parlando, sono l'unica nota apprezzabile dell'aspetto "visivo" del gioco. Gli sprite non sono niente di speciale così pure come le tediose ed imprecise animazioni che gestiscono ogni fase. I colpi inferti al nemico o subiti non si sentono: la solita, noiosissima musichetta è l'unico accompagnamento sonoro di un gioco già abbastanza tedioso. La giocabilità è ridotta ai minimi termini; comunque si muova il joystick l'interazione con il nostro sprite risulta quasi inesistente e di rozza fattura. Sembra quasi di veder giocare un'altra persona. Figuratevi quindi quanto può essere facile arrivare all'ultimo quadro!

VERSIONE AMIGA

Se Street Fighter aveva lasciato l'amaro in bocca a molti smanettoni amighisti, H.K.M. si rivela vero fiele per i loro palati. Ingiocabile, monotono e terribilmente frustrante, non fa che abusare delle capacità di Amiga, peraltro sfruttate pochissimo. L'unica cosa bella del programma sono i fondali di gioco che potrebbero essere utilizzati con un tool grafico!

VERSIONE ATARI

Le animazioni sono leggermente migliori e più immediate di quelle Amiga. Ciononostante va ribadito tutto quello che è stato detto fin qui.

L'ingiocabilità è la caratteristica principale di H.K.M.



Atari St



Atari St

CONCLUSIONI

H.K.M. è un brutto gioco, troppo costoso e per nulla divertente.

Altri cloni dei questo genere, usciti quasi in contemporanea risultano molto più belli e meglio realizzati. In ambiente 16 Bit si è curata molto la grafica dei fondali ma molto poco quella dei grossi sprite (che avrebbero potuto emulare la perfezione di quelli di Sowrd Of Sodan).

Datemi retta, non compratelo anche se amate alla follia questo genere di programmi.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
3,8

ISS

ELECTRIC DREAMS

CBM 64-ATARI ST-AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64(DISCO)-ATARI ST
PREZZO LIT. 25.000(CBM64)-39.000(ST)
IMPORTATORE: LEADER

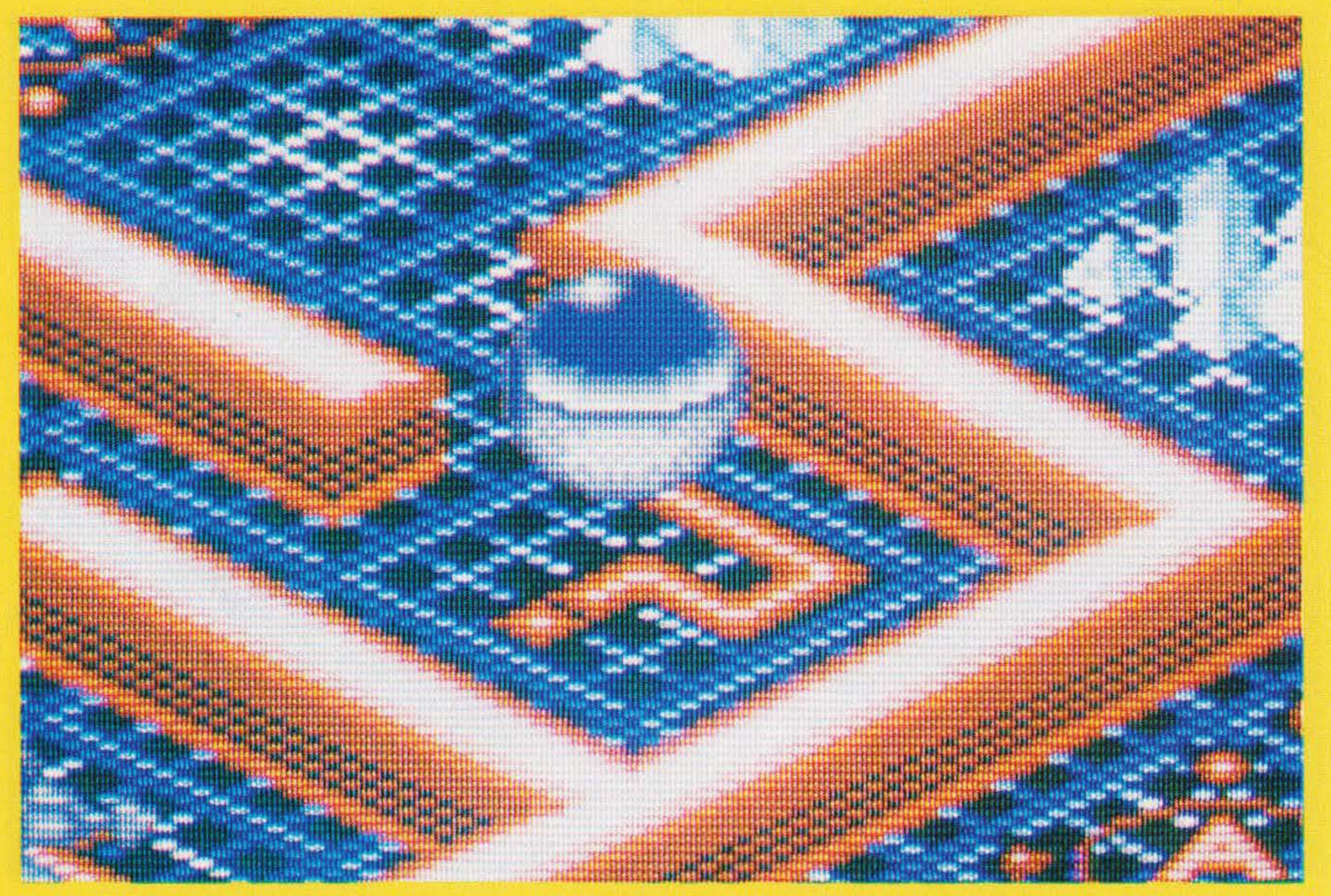
Solamente dalla traduzione del titolo ISS, cioè la sfera restringente, possiamo immaginare quale stravagante game abbiano inventato i programmatori dell'Electric Dreams.

Sul solito pianeta sperduto ai margini della galassia, si stanno addestrando nuove reclute che saranno assegnate a battaglie oltre ogni limite della sopravvivenza. Ovviamente, i guerrieri, non possono combattere così facilmente, hanno bisogno di addestramento che consiste in: prove di velocità, strategia e risposta a qualsiasi possibile riflesso. Non si combatte a mani nude ma a bordo di uno speciale veicolo sferoidale lanciato sulla pista mortale Sangfalmadore.

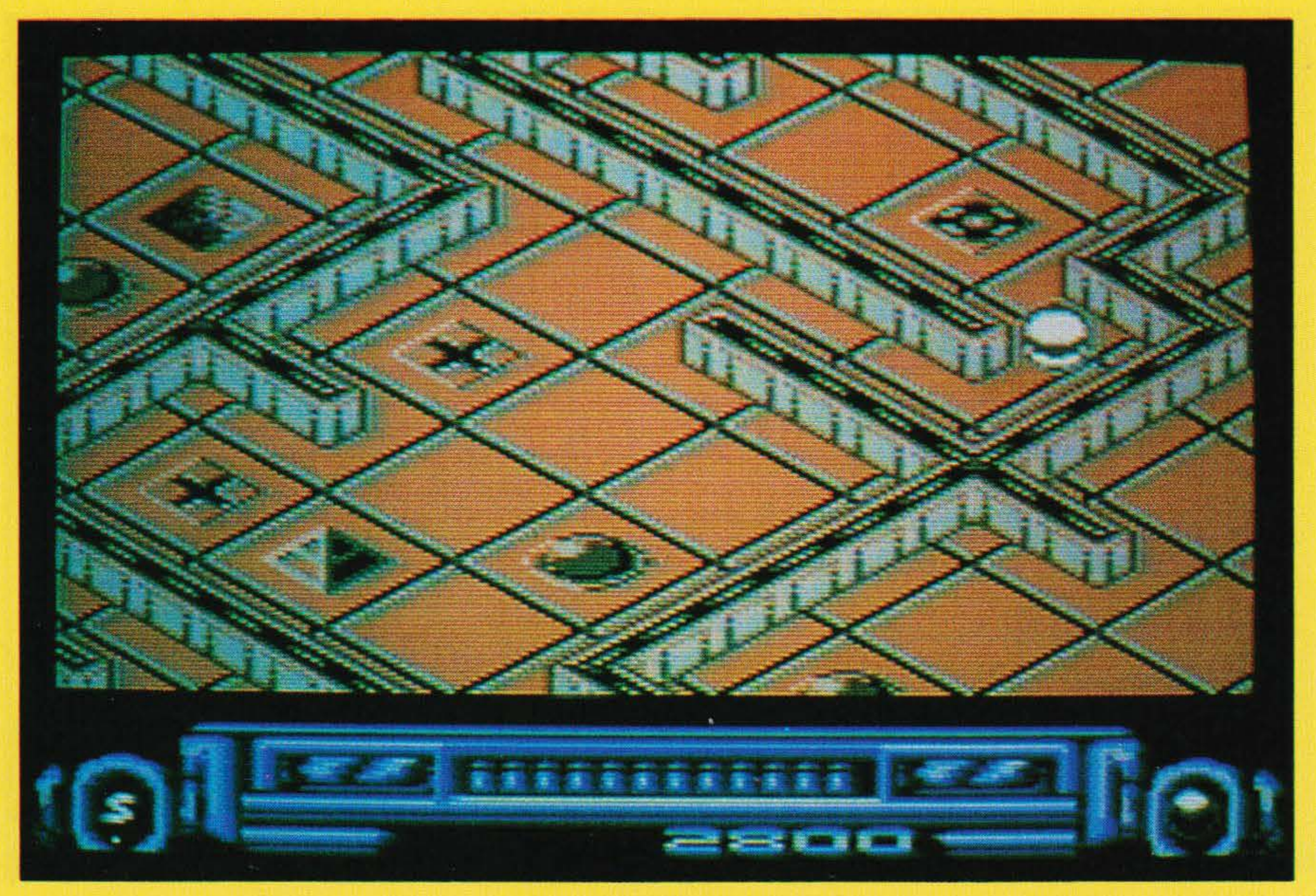
A gestire tutto questo c'è l'arrogante colonnello Matt Ridley che, tremendamente frustrato dal suo noioso lavoro, decide di impossessarsi di una sfera combattente, provando la propria abilità nel pericoloso dedalo che realizza il percorso di guerra. Qualcosa è però andato storto; il colonnello è rimasto prigioniero del labirinto e spetta a noi andare a salvarlo. In questa nostra nuova missione, dobbiamo innanzitutto, progettare la nostra esplorazione paracadutando quattro scorte di munizioni in altreettanti settori del terreno di gioco. La nostra sfera infatti deve difendersi dagli attacchi dei droidi automatici che infestano l'intera zona. Per far questo, ci serviamo di un'apposita piantina, posizionando il cursore su un quadrato libero e premendo il tasto di fire. Fatto questo, compare una lettera alfabetica che conferma l'avvenuta mossa (è essenziale posizionare i depositi sui diversi livelli da visitare per poter proseguire il gioco). Ora che le munizioni sono al loro posto, possiamo iniziare a giocare. Abbiamo a disposizione una zona di addestramento dove troviamo i piani di gioco in ordine di profondità.

Queste piattaforme sono costituite da un insieme di piastrelline che, come accadeva in Bombuzal, possono influire in vario modo sui nostri spostamenti e sulle nostre azioni.

Molte piastre, ad esempio, sono dotate di timer: il semplice passaggio della nostra sfera su ognuna di queste, fa scattare un conto alla rovescia che porta ad un'esplosione; bisogna possedere riflessi più che pronti per accorgerci del pericolo ed allontanarci alla svelta. La massa, il volume e la velocità della sfera , variano a seconda del contatto avvenuto con le varie "tegole" poste sul percorso. La velocità e i movimenti sono penalizzati dalla massa della sfera che, a contatto con le tegole può diventare o più pesante (facendo coincidere un abbassamento della velocità) o addirittura più piccola e quindi più leggera e veloce. All'inizio del gioco ci viene fortunatamente mostrato tutto il "campionario" di piastrelle con le relative informazioni e specificazioni. Ciò avviene anche nel manualetto di istruzioni che ovviamente si dilunga ancor di più su questo aspetto del gioco. Iss è un game molto atipico che non trova posto nei vari filoni che finora hanno fatto da capostipide ai vari videogiochi (qualche somiglianza la troviamo solo nel recente Bombuzal). E' anche vero che molti potrebbero considerarlo una versione terribilmente evoluta di Marble Madness ma dopo poche partite questa impressione svanisce completamente. ISS è un game velocissimo, pieno di azione e, come si addice ad un vero rompijoystick, anche un po' frustrante soprattutto in fase di appren-



Atari St



CBM 64

dimento. La nostra sferetta sfreccia a velocità pazzesche che le vengono impresse anche dopo gli urti perciò risulta abbastanza insolito e problematico il controllo da joystick.

VERSIONE ATARI ST

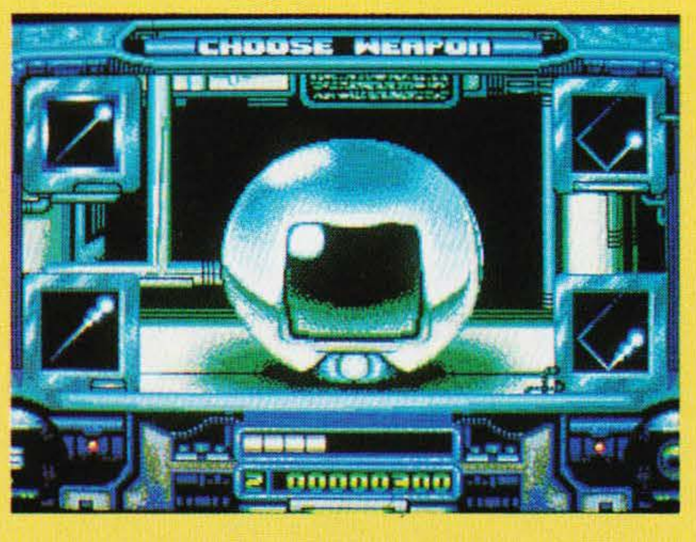
L'aspetto grafico è senza dubbio l'asso nella manica di un game che, senza mezzi termini, piace o non piace assolutamente. La giocabilità è ottima e così pure il sonoro che accompagna ogni fase di gioco.

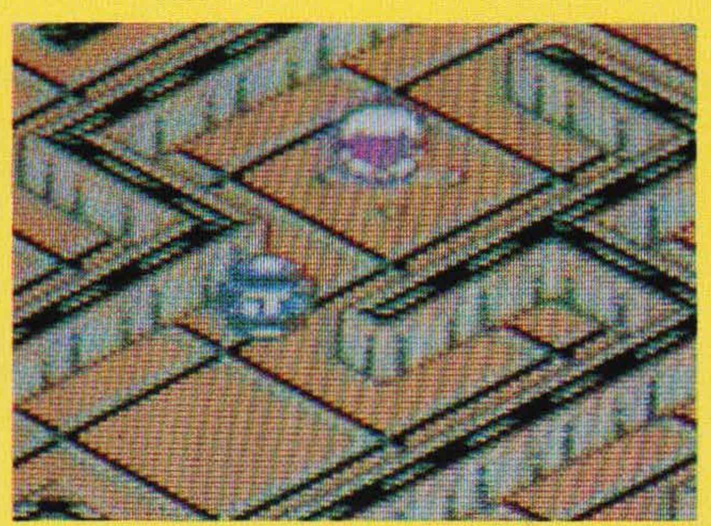
VERSIONE CBM64/128

Riconoscere in ISS per gli 8 Bit l'omonimo game Atari o Amiga è molto arduo a causa delle penalizzazioni grafiche evidentissime. Se le versioni a 16 Bit offrono uno stupendo impatto visivo, fin dalla prima schermata, non si può dire altrettanto di quella per il "piccolo" Commodore. La giocabilità è discreta ma la brutta definizione delle immagini rende quantomai noioso ed obsoleto quello che sarebbe potuto diventare un best seller.

CONCLUSIONI:

ISS è un game decisamente innovativo, originale e abbastanza divertente. Se non vi piacciono i game "strizza-riflessi" farete meglio a comprarvi una bella simulazione. Questo prodotto Electric Dreams è esclusivamente dedicato a chi di arcade se ne intende davvero. Un consiglio: munitevi di un joystick di riserva!





Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

CBM 64

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,6

PRISON

CHRYSALIS

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO/CASSETTA
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

La storia su cui si basa il nuovo gioco della Chrysalis ha più del poliziesco che del fantascientifico. Un abilissimo e troppo zelante investigatore, incaricato di smascherare e cogliere con le mani nel sacco una organizzatissima gang di spacciatori d'eroina, viene "eliminato" da questo pericoloso gioco; i suoi stessi superiori, corrotti e disonesti, intravedendo in lui un pericolo ed un ostacolo per le loro losche speculazioni gli hanno teso una trappola rendendolo colpevole di un vero eccidio.

Durante una rischiosa operazione Jag, questo il nome del nostro eroe, ha ucciso a sangue freddo molti innocenti creduti erroneamente spacciatori, in base alle false indicazioni fornitegli. Ormai non c'è più scampo ed un giudice inflessibile condanna il povero Jag ad una pena più terribile della morte: dovrà essere confinato sul pianeta Altrax, orribile ed immensa colonia penale che racchiude la feccia del genere umano e di tutti gli avanzi di galera interstellari.

Un po' come in "1999: Fuga Da New York" il nostro sfortunato protagonista dovrà cercare di sopravvivere, armato della sua sola intelligenza e di molto coraggio. Non tutto è perduto tuttavia: pare infatti che da qualche parte su Altrax si trovi un modulo di salvataggio, scampato miracolosamente al naufragio casuale di una nave interstellare in orbita nelle vicinanze. Se Jag riuscirà a sopravvivere e ad impossessarsi della navetta per lui inizierà una nuova vita.

Il gioco, lo avrete ormai capito, non è altro che un arcade-adventure, a parer nostro molto insolito ed interessante.

Il mondo che ci troviamo ad esplorare è incredibilmente vasto, pieno di insidie e popolato da una miriade di strane creature macchiatesi dei più truci reati. Su Altrax c'è chi uccide per rubarci i vestiti o chi lo fa solo per divertimento!

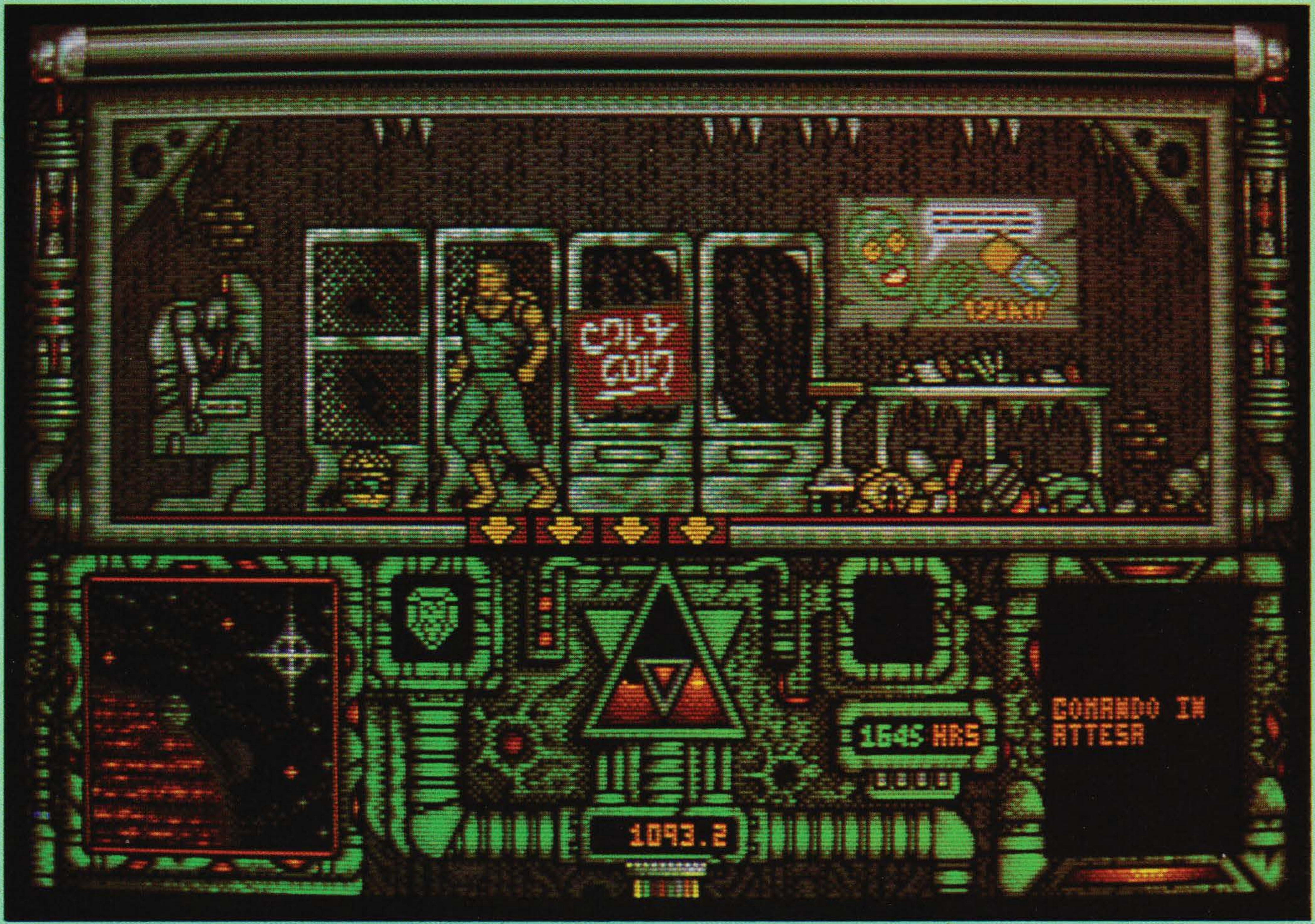
Quando cala la notte molti predatori escono dai loro nascondigli e la situazione si fa ancora più preoccupante. L'immensa città in cui ci muoviamo non sfrutta alcuna fonte di energia e versa pertanto nella più completa desolazione e distruzione. Si vive allo stato brado, come esseri primitivi la cui unica esigenza è la ricerca disperata del cibo.

Il gioco è strutturato attraverso una finestra che ci mostra lo svolgersi della storia più alcuni indicatori fissi. Interessante e particolarmente gradita è la possibilità di sfruttare una comoda traduzione in italiano di tutte le fasi del programma.

Quando ad esempio accade qualcosa o si sta cercando qualche oggetto, il computer mostra i commenti, le descrizioni e i risultati dei nostri sforzi completamente in italiano.

Le traduzioni non sono certo veri e propri gioielli di grammatica italiana ma nel complesso questa caratteristica rende senza dubbio più simpatico e godibile il gioco.

Ci muoviamo con il joystick, comandando così lo spirte di Jag, e sempre attraverso questo tipo di input possiamo formulare al-



cuni comandi come raccogli/deposita un oggetto, esamina o fruga, salva/carica una partita in corso, e così via. Non abbiamo una lista fissa di comandi in quanto a seconda delle situazioni il computer ci mette a disposizione le uniche opzioni attuabili; tutto questo facilita e sveltisce notevolmente il meccanismo di interazione.

Abbiamo tre vite, ognuna delle quali è regolata da un indicatore di energia piramidale, e la possibilità di trasportare fino a due oggetti. Schede magnetiche, armi, orologi, ecc, sono infatti alcuni tra gli oggetti che dovremo recuperare ed utilizzare per proseguire nell'avventura.

Come dicevo poc'anzi bisogna anche localizzare ed assemblare sei porzioni meccaniche che costituiscono il modulo di salvataggio indispensabile per fuggire da Altrax. Inutile dire che molti altri prigionieri stanno cercando di fare la stessa cosa quindi...occhio!! Per difenderci dagli attacchi nemici potremo sfruttare i classici pugni e calci che nella maggior parte dei casi si rivelano le armi migliori.

E' anchesì vero che su Altrax si aggirano alcuni prigionieri che, debitamente pagati con beni di ogni genere, potranno difenderci ed aiutarci. Tuttavia si tratta di mercenari, non lo scordate.

Dopo qualche partita si rende imperativo un attento lavoro di mappaggio onde evitare di perdere l'orientamento e finire in pasto ad una qualsiasi tribù di alieni prigionieri assetati del nostro sangue.

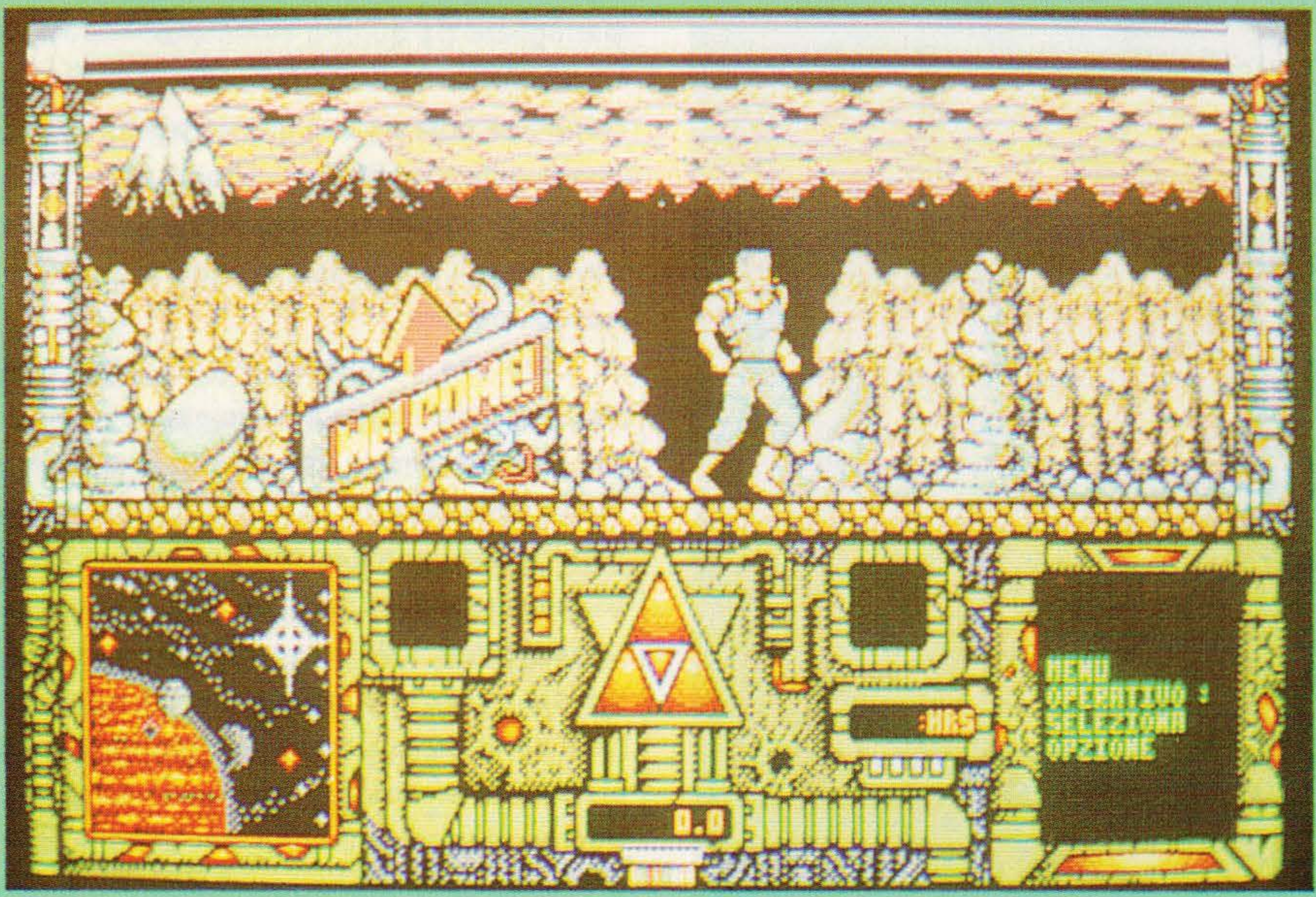
L'aspetto grafico di Prison, sia su ST che su Amiga è eccellente, sia per quanto riguardo le animazioni si per la definizione dei fondali, dello scrolling, ecc.

Il game risulta molto giocabile sin dall'inizio e non richiede lunghe sedute di apprendimento anche grazie al succinto ma chiaro manuale di istruzioni.

Il sonoro è simpatico anche se scarso.

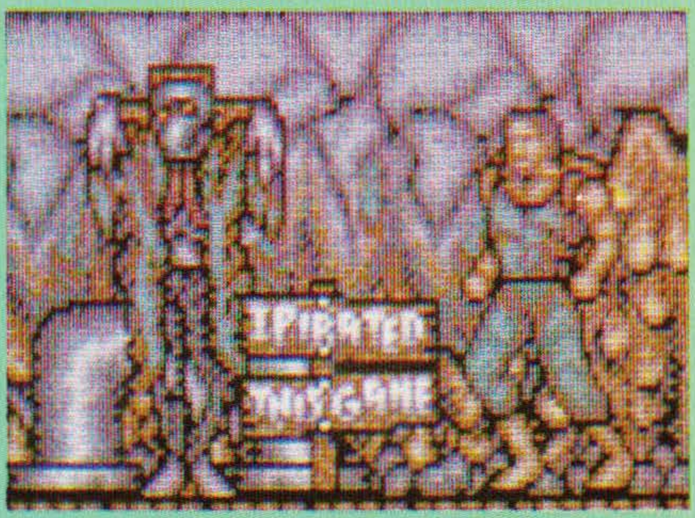
CONCLUSIONI

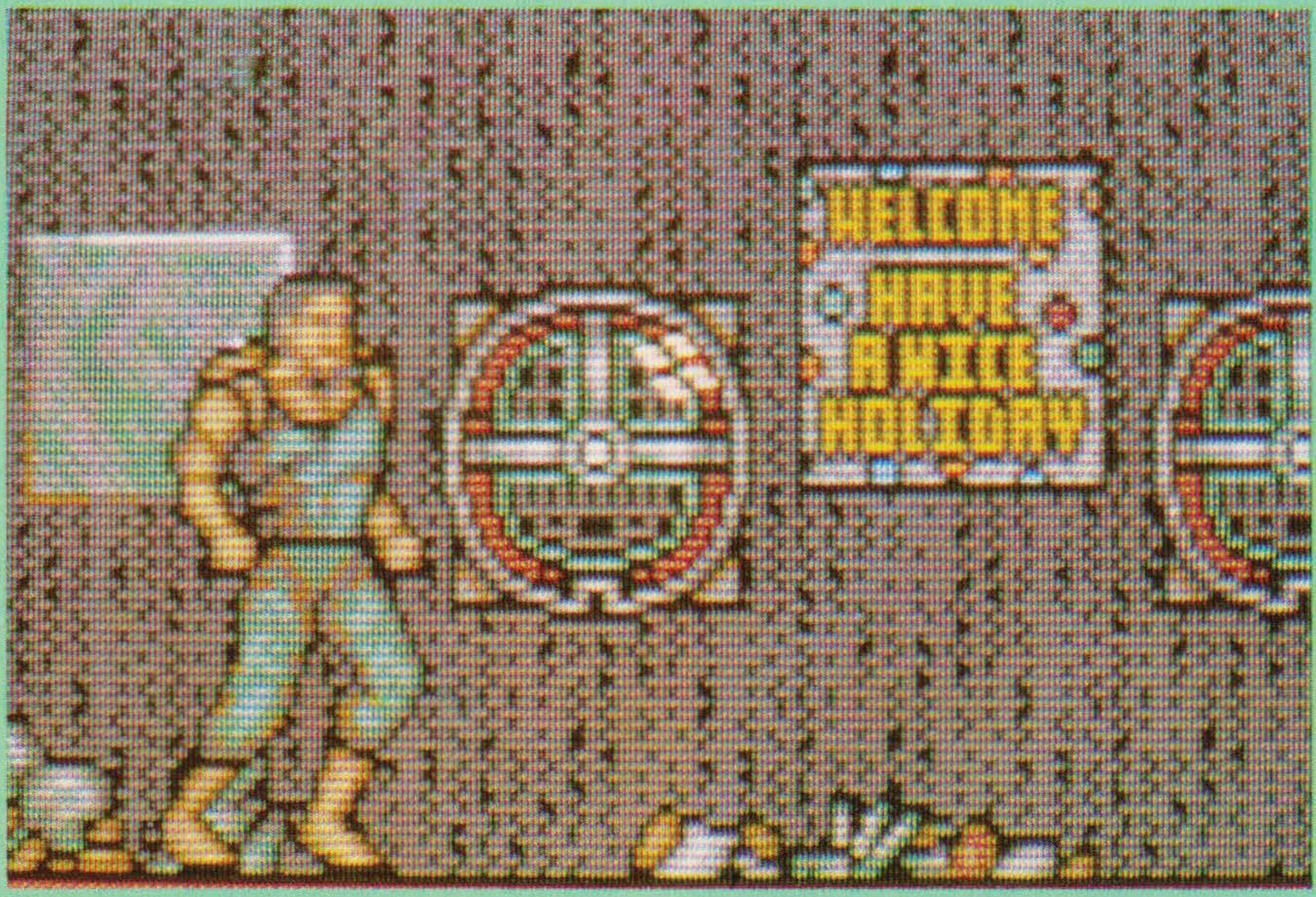
L'arcade adventure non andrà mai fuori moda così come i generi arcade, shoot'em up e via dicendo. Anche se si annoverano ormai moltissimi giochi ispirati a questo filone, Prison si distingue nettamente per originalità. freschezza e coinvolgimento. Se vi piacciono i giochi dove si usa anche l'intelligenza date una buona occhiata anche a Prison.



Come "Fuga da New York"

Sapete l'inglese?





Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

REALM OF THE TROLLS

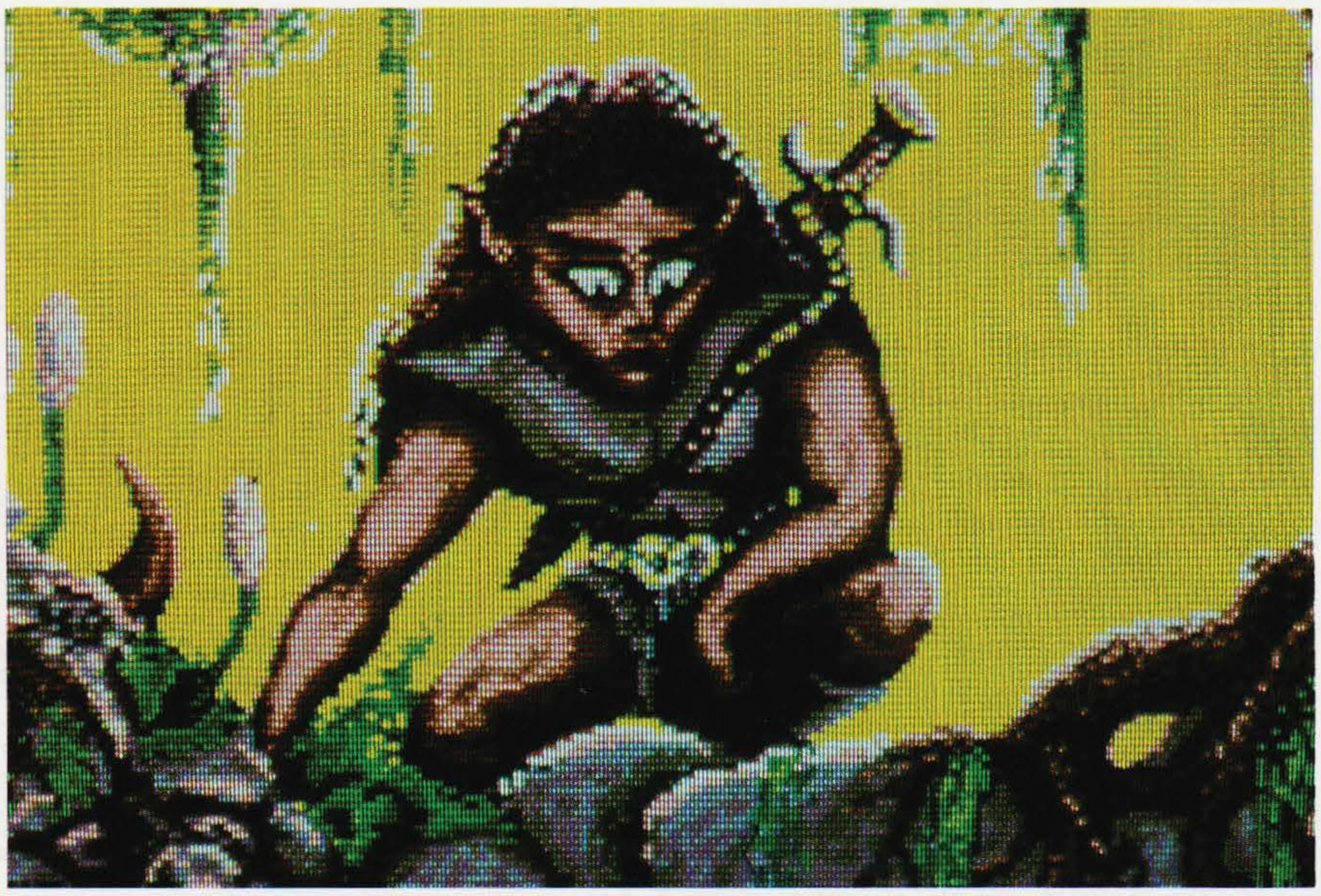
RAINBOW ARTS

CBM 64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO-NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000 (ST) 25.000 (64)
IMPORTATORE: LEADER

La Rainbow Arts, già autrice di Garrison I e II, Great Giana Sister e Spaceball, si è sempre contraddistinta per un genere di produzioni abbastanza insolito ed originale. Non sempre si è potuto parlare di successoni ma, gioco dopo gioco, la casa tedesca ha raffinato i soggetti, migliorato le giocabilità e potenziato al massimo gli aspetti prettamente ludici dei suoi prodotti.

Si arriva quindi a Realm Of The Trolls, videogame nato da una sapiente fusione di molti elementi di successo di alcuni celeberrimi game. Chi non ricorda il mitico Lode Runner della Epix, la saga di Impossible Mission e il recente Vampire's Empire?! Se siete amanti di questi intricati platform/adventure game, potrete acquistare ad occhi chiusi quest'ultima fatica Rainbow Arts.

Una focosa diatriba è sfociata in una sanguinosa guerra tra il popolo degli elfi e i brutali Troll, abitanti entrambi di un mondo di fiaba. I pacifici elfi si sono visti sottrarre una grande quantità di tesori e di reliquie sacre dai selvaggi Troll che si sono rintanati nel loro dedalo di caverne e grotte sotterranee.



Che cosa ci sarà mai da guardare?!



OOOOHH! Una coppa!

Dirillon, figlio del re degli elfi, è stato incaricato di recuperare i tesori e per questo è stato addestrato non solo all'arte della guerra ma anche alle dottrine spiritiche e magiche.

Gli sventurati che hanno intrapreso alcune spedizioni prima di Dirillon, sono riusciti a riportare a casa solo la pelle e alcune importanti informazioni: si tratta della struttura e dell'organizzazione del regno degli odiati Troll. La loro fortezza è divisa in caverne ognuna delle quale viene costantemente pattugliata da quattro sentinelle.

Le porte che collegano questi antri sono troppo piccole perchè un troll possa passarci attraverso; inoltre solo dopo aver raccolto tutti gli oggetti preziosi disseminati in una caverna, gli elfi possono vedere questi minuscoli pertugi.

Oltre alle porte vere e proprie esistono degli speciali portelli di teletrasporto, utili per raggiungere in brevissimo tempo ogni punto della caverna. Il recupero dei preziosi va effettuato entro un tempo limite in quanto l'aria respirabile nella caverna si esaurisce rapidamente. Vale tener presente che non è tutt'oro quello che luccica perchè alcuni oggetti sono proiettati sullo schermo ma non si trovano fisicamente nelle caverne! Queste poche informazioni sono poi condite dalla presenza di funghi, oggetti magici e pozioni miracolose in molti anfratti del regno dei Troll; analogamente troveremo trappole, botole, scale e muri che appaiono e scompaiono, ostacoli di vario genere e, non per ultimi, gli irriducibili troll che cercheranno di ucciderci ad ogni costo.

Per nostra fortuna Dirillon, che andremo ovviamente ad impersonificare, è stato addestrato per saltare, correre, sopportare cadute da grandi altezze, nonchè paralizzare e sconfiggere molti avversari.

Per darci un'idea della complessità del game e delle sue incredibili dimensioni, il menu principale ci offre anche la possibilità di costruire schermi a piacere o di allenarci in uno degli oltre 200 già immagazzinati sul dischetto. A questo proposito il game-editor è dei migliori, molto potente, versatile e divertente da usare. Proprio come accadeva in Lode Runner, questo gioco è destinato a regalarci ore ed ore di divertimento, senza mai scemare di interesse.

I vari oggetti bonus che possiamo raccogliere (pozioni, funghi, piante, simboli magici,ecc.) ci conferiscono strane e utili capacità come stregoni e guerrieri.

Durante il gioco possiamo paralizzare i nostri nemici e disintegrare alcune porzioni di caverna qualora ci si trovi in un vicolo cieco. Quest'ultimo accorgimento si rivela anche basilare per potersi aprire un varco fino ai punti nevralgici dei vari schermi, altrimenti irraggiungibili.

Il pieghevole di istruzioni (in italiano!!) non ci fornisce alcuna spiegazione al riguardo, perciò sta a noi sperimentare nel corso di ogni partita.

Si gioca con il mouse, con il joystick o con la tastiera; dato che l'azione non è assolutamente frenetica ma, al contrario richiede molta strategia ed accortezza, tutti e tre i sistemi di input risultano ugualmente comodi.

A questo proposito, nell'opzione mouse, si gestisce una comoda multi-icona inserita nell'angolo inferiore destro di ogni schermo. Potremo quindi cliccare sulla direzione delle frecce (per i movimenti) e sfruttare i globi azzurri (distruggimuro) e le luci rosse (ammazzatroll) altrimenti gestibili dallo stick. Possiamo sfidare il computer da soli o fino ad massimo di ben 8 giocatori umani che si avvicendano.

Le caratteristiche principali del nostro omino sono rappresentate da cinque sbarrette indicatrici poste sulla destra dello schermo; abbiamo il punteggio, l'energia mentale (per paralizzare i Troll), l'energia fisica (che permette di assorbire un certo numero di colpi nemici), l'abilità con le arti magiche (utili per distruggere porzioni di muro o di pavimento), e il tempo a disposizione per completare il livello.

Realm Of The Troll è strutturato su molti schermi che comprendono il menu di gioco, l'editor e le varie fasi del game stesso. Molte sono anche le pagine di presentazione, veramente molto belle.

Graficamente parlando, ci avviciniamo molto a giochi come Vampire's Empire e Beyond The Ice Palace: un tipo di grafica tutta arcade che piace sempre, non stanca e dipinge sullo schermo una accattivante avventura. Peccato per le animazioni del nostro omino che, stranamente, traballano un poco.

VERSIONE AMIGA

L'aspetto grafico del gioco risulta un tantino migliore rispetto alla versione Atari ST. Il sonoro è eccellente e davvero "tutto arcade". Si gioca meglio con il joystick e le animazioni traballano meno dell'ST.



Questo è il menu iniziale: insolito vero?

VERSIONE ATARI ST

Dirillon sembra avere il morbo di Parkinson: trema troppo!!

Il sonoro è buono, anche se non possiamo sfruttare la stereofonia, e la grafica è eccellente. La giocabilità è buona.

CONCLUSIONI

Realm Of The Troll è un gioco tutto da studiare e da gustare, che non si risolve assolutamente in poche partite. E' una sfida continua, un susseguirsi di schermi, trovate originali e mille difficoltà che rendono sempre più appassionante ogni "session".

Un costo contenuto finisce egregiamente un prodotto destinato a molti ma non a tutti: videogamer smanettoni, non è un gioco per voi, qui ci vuole pazienza e classe!!!

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,2

STEVE DAVIS WORLD SNOOKER

CDS

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST/AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Dopo il grande successo di Steve Davis World Snooker sugli 8 Bit, la CDS anglosassone ha pensato bene di riprogrammare e rimodellare l'intero gioco per il mondo Atari ST ed Amiga.

Nella migliore tradizione CDS, e come già accadeva nello stupendo Sargon Chess X, in questo game abbiamo numerose opzioni, una modalità di allenamento gestita dal calcolatore e molte altre interessantissime ed originali peculiarità. Abbiamo quindi due versioni del classico Snooker, giocato anche con solo dieci palle rosse, e molti tipi di competizioni al biliardo del tipo staunitense e anglosassone con le relative sottoversioni. Ci sono sei differenti livelli di difficoltà ee, come accennavo poc'anzi, anche la possibilità di allenarci, facendo calcolare al computer la traiettoria dei nostri tiri ancor prima di toccare la biglia. I nostri colpi li possiamo rivedere al rallenty, zoomando direttamente sulle buche. Quest'ultima opzione però viene attivata a tiro effettuato e purtroppo non durante le azioni di gioco.

Per tutti coloro che conoscono l'inglese nella seconda sezione del manuale sono illustrati i regolamenti di gioco relativi alle varie simulazioni: lo Snooker, il Pool americano ed inglese, il bliardo anglosassone e il cosiddetto Carom. Nello Snooker classico si gioca in due usando quindici biglie rosse, sei colorate diversamente ed una "Cue Ball" bianca. Scopo del gioco è quello di mandare in buca tutte le palle colorate totalizzando punti a seconda del loro colore.

Nel Pool inglese abbiamo sempre i due sfidanti che devono imbucare la "propria" serie di biglie composta da 7 colorate e da quella nera. All'inizio del gioco il primo giocatore che "imbuca" si aggiudica il "proprio" tipo di palle a seconda di quella colpita. La nera va colpita per ultima, dichiarando in quale delle buche la si vuol mandare. Solo effettuando il giusto tiro si potrà vincere il game. Il Pool statunitense invece differisce dal precedente in quanto vengono usate altrettante biglie questa volta numerate; il tappeto del bigliardo è blu. Le regole sono analoghe a quello inglese.

Il bigliardo anglosassone si gioca con due "Cue Ball" bianche, una terza sfera dello stesso colore ma con un piccolo puntino nero ed una rossa. Si deve raggiungere un punteggio stabilito ad inizio partita. Per guadagnare punti ci sono tre modi: il Winning Hazard, il Losing Hazard ed il Cannon. Nel primo si totalizzano due o tre punti ogniqualvolta si imbuca la "Cue Ball" avversaria o la biglia rossa. Il Losing Hazard ci regala due o tre punti quando la cue balla dell'avversario entra in buca dopo aver toccato la nostra o quella rossa. Il Cannon permette di accaparrarsi due punti quando la nostra "Cue Ball" tocca tutte le altre biglie in campo.

Il Carom Billiard si gioca su di un tavolo senza buche con due balle bianche, di cui una è segnata in nero, ed un biglia rossa. Anche qui bisgona raggiungere un determinato punteggio. In tutti i tiri, per guadagnare un punto, bisogna colpire una delle due "Object Ball" sul campo.

A caricamento avvenuto il programma ci mostra lo schermo di controllo principale. Qui troviamo la sbarra deei menu, il tabellone dei punteggi, il tavolo di gioco (visto dall'alto), la finestra dei messaggi e le due icone per i tiri. Per effettuare questi ultimi dovremo posizionare la nostra palla e quindi cliccare sul simbolo del tiro; premendo il ta-



Atari St

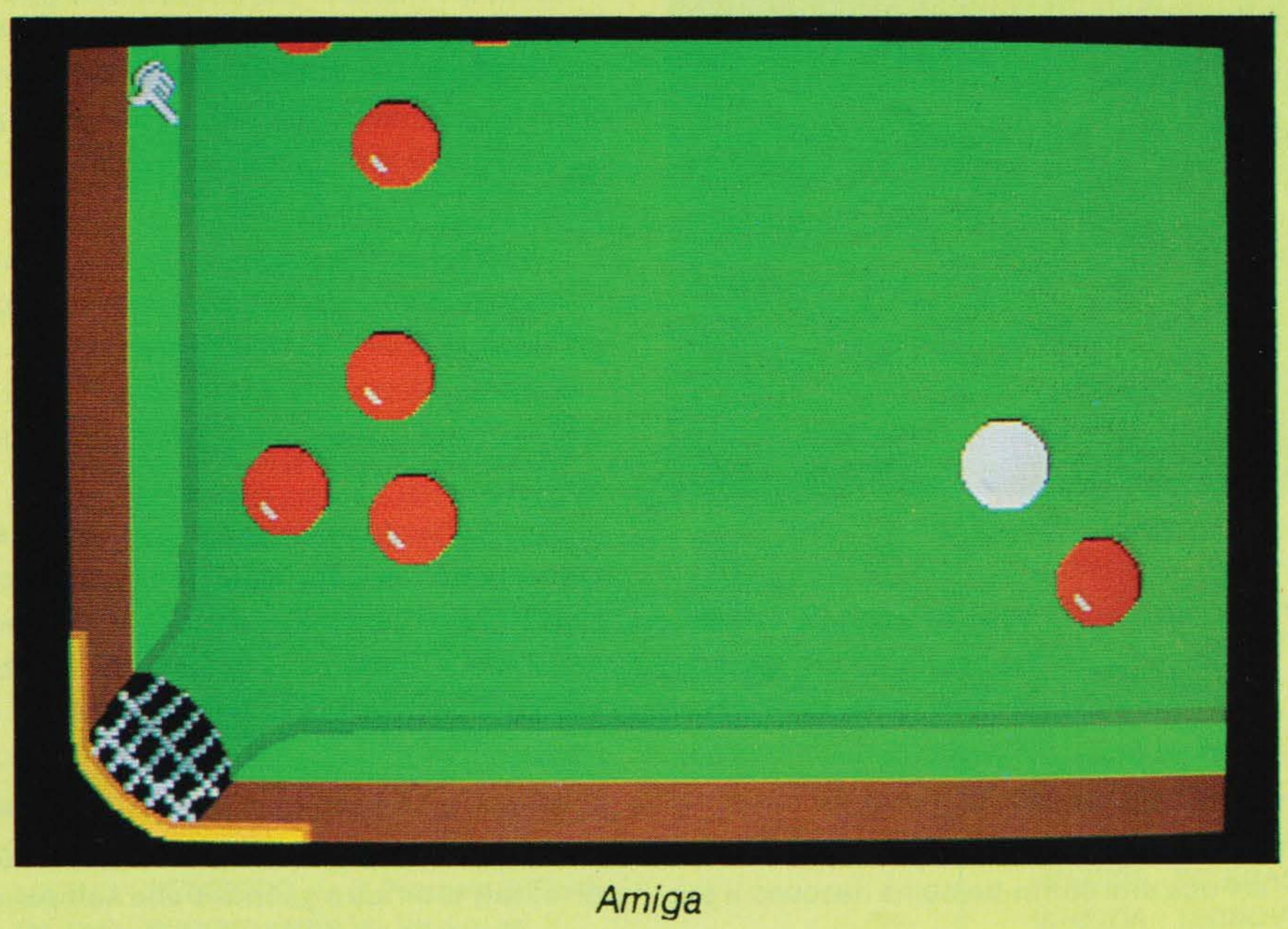


Atari St

sto di sinistra del mouse (non si usa il joystick) facciamo apparire la direzione del lancio. Un po' come accade nel De Luxe Paint o nel Degas potremo impostare delle accuratissime traiettorie. La potenza viene variata da 0 a 100 (in percentuale) attraverso la Power Bar presente sullo schermo. Lo Spin, ovveorisa il movimento rotatorio o avvitamento della biglia, viene gestito attraverso un'ulteriore icona a forma di biglia bianca. Sempre con il mouse potremo scegliere la porzione di biglia da colpire con la stecca. Tre tipi di Spin sono previsti nel gioco. Il primo, Back Spin, consiste nel colpire la Cue Ball sotto la linea mediana per imprimerle un effetto boomerang. Il secondo, Top Spin, permette alla biglia, colpita al di sopra della linea mediana, di continuare la corsa dopo aver colpito. Il terzo, Side Spin, fà si che la Cue Ball giri di più a sinistra o a destra, dopo aver urtato una sponda. Per effettuare un Side Spin occorre colpire lateralmente. Fra le opzioni di maggior rilievo ed originalità spicca, come ripeto, il Replay dell'ultimo tiro, l'ingrandimento delle porzioni di campo con le buche e la modalità Training. In quest'ultima si può sfruttare un comodissimo input di UNDO per annullare la nostra ultima azione. Infine esiste anche la possibilità di impostare una certa situazione di gioco e farla proseguire dal computer, attraverso un vero e proprio SETUP del campo. Questa tecnica è tratta direttamente dall'analogo SETUP di una partita a scacchi e funziona allo stesso modo. Agli stadi di gioco più avanzati possiamo impostare dei tiri speciali da veri campioni, facendoli persino memorizzare dal computer per le partite successive. Questa realistica e completa simulazione della CDS è condita egregiamente da una superba realizzazione grafica, da effetti sonori digitalizzati (con perfino la voce dell'arbitro!), e da una indiscussa, altissima giocabilità e gestibilità.



Amiga



Amiga

VERSIONE ATARI ST

Grafica eccellente, sonoro discreto ed un ottima gestibilità con il mouse sono le caratteristiche di rilievo. Il programma è contenuto su due dischi. Lo Zoom è un poco impreciso.

VERSIONE AMIGA

La grafica è identica al programma che gira su ST mentre il sonoro è stereofonicamente eccellente e molto realistico. Ottima anche la modalità di ingrandimento, gestita dai tasti funzione per spostarsi sulle varie buche. La giocabilità è eccellente.

Il programma è contenuto su un unico, comodo, floppy.

CONCLUSIONI

La CDS ci offre forse la miglior simulazione di questo tipo mai apparsa sulla scena internazionale. L'immediatezza e la giocabilità, unite ad una completezza stupefacente e ad un alto livello di realismo, fanno di S.D.World Snooker un vero gioiello. Caldamente consigliato a tutti gli appassionati del tavolo verde!!

Peccato che il manuale sia in inglese, nonostante che sulla confezione del gioco venga riportata una breve descrizione nella nostra lingua!

Amiga & Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,4

WILLOW

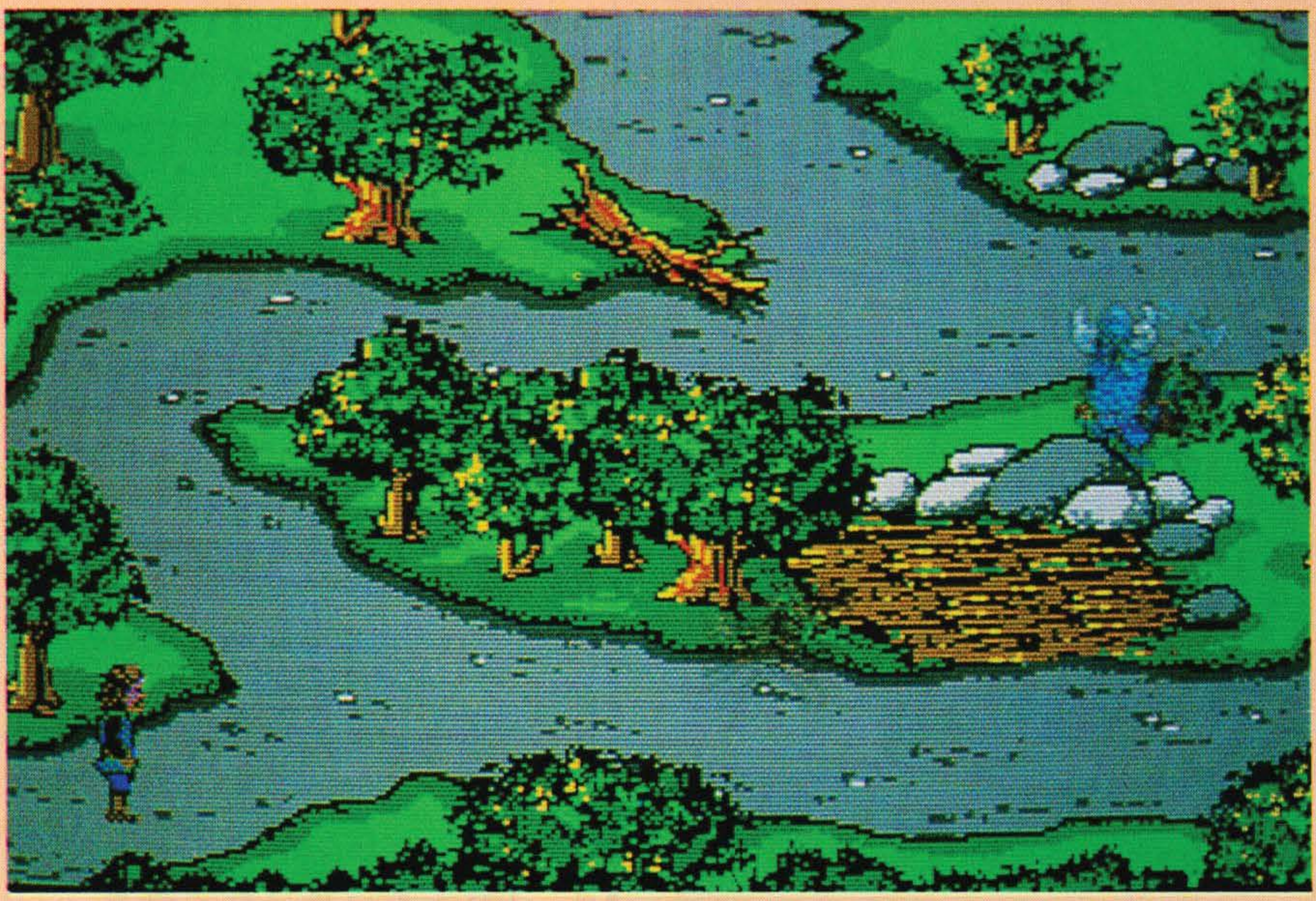
MINDSCAPE

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA/IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Dall'omonimo film campione d'incasso arriva l'ennesima trasposizione cinematografica per home computer. Questa volta si tratta di Willow, mini-colossal di Fantasy, ricco di azione, colpi di scena e ambientazioni fantastiche.

La trama del gioco, che rispecchia esattamente quella del film, è alquanto complessa.

Nella terra di Nockmaar vive la malvagia principessa Bavmorda, assetata, com'è d'uopo, di sangue e potere. In questo mondo di fiaba vivono, oltre agli umani, le genti Daikini e la sparuta comunità degli gnomi Nelwyn. Un brutto giorno, Ethna, femmina Daikini schiava di Bavmorda, dà alla luce una bambina, Elora Danan. La piccola è predestinata a sconfiggere la cattiva sovrana e ad usurparne il trono al fine di restaurare l'amore, la pace e la prosperità nelle terre di Nockmaar.



Niente picnic nella foresta di Nockmaar

Bavmorda lo sa e cerca in tutti i modi di formulare un terribile incantesimo in grado di uccidere la bambina. Tuttavia Ethna riesce a fuggire dalla fortezza di Bavmorda e ad abbandonare al suo destino la piccola Elora, su una fragile zattera di giunchi.

Entra quindi in scena Willow, un simpatico gnomo Nelwyn apprendista stregone che raccoglie la bimba dalle acque. Bavmorda continua a dar la caccia ad Elora sguinzagliandole dietro il suo manipolo di terribili sgherri con tanto di feroci segugi.

Lo stregone del villaggio natale di Willow incarica quest'ultimo di attraversare la fitta foresta di Nockmaar e di consegnare Elora nelle mani del primo Daikini che incontrerà; tutto questo è scritto negli astri.

Dopo essere sfuggito per miracolo agli sgherri di Bavmorda, Willow consegna la piccola a Madmartigan, valoroso mercenario Daikini, dopo averlo liberato da un gabbia in cui si trova rinchiuso, nel cuore della foresta.

Tornato al villaggio Willow viene raggiunto dalla fata buona Cherlinchea che gli affida un'altra importante missione. Per far sì che la bimba riesca a sconfiggere il regime di terrore di Bavmorda, Willow dovrà interpellare e far intervenire la fata Fin Raziel, che vive su un'isola misteriosa. Raziel però è stata trasformata in topo dalla malvagia regina e solo le arti magiche dello gnomo Nelwyn potranno restituirle le sembianze umane.

Willow necessita di pratica e non riesce nel suo intento al primo tentativo; di ritorno dall'isola, con Raziel trasformata in Falco, viene catturato dal pauroso Kael, generale di Bavmorda, così come gli stessi Madmartigan ed Elora. L'esercito di Bavmorda ritorna quindi al castello di Nockmaar ma durante il percorso, in una landa ghiacciata, i nostri due eroi con la bambina riescono a fuggire attraverso le cave di ghiaccio.

Viene quindi richiesto l'aiuto del marito di Bavmorda, purtroppo anch'egli vittima di un'incantesimo della malvagia consorte e le cose si complicano ulteriormente.

L'azione si sposta di nuovo alla roccaforte della regina dove, in un'epico scontro tra Madmartigan, Willow e Kael, si fa di tutto per trasformare Raziel in maga e recuperare la piccola Elora, ricaduta in mano nemica.

Il videogame si compone di sette separati sotto-giochi che traggono spunto da altrettanti fasi salienti della storia.

All'inizio del programma sul video si srótola una pergamena che narra tutta la vicenda e sulla quale appaiono, evidenziate, le parole chiave che permettono l'accesso ai giochi.

Selezionando "Willow" si compete dall'inizio alla fine, con una sola vita a disposizione, mentre scegliendo i nomi dei sottogiochi si può far pratica, allenandosi per lo scontro finale.

"Dungeon" ci porta nei sotterranei del castello di Nockmaar dai quali dovremo fuggire, impersonificando Ethna. Lo svolgimento di questa fase è molto simile a Dungeon Master FTL e altrettanto complicato. Sbagliando strada ci si può ritrovare in una buia cella senza via d'uscita o dritti nelle mani di Bavmorda o dei suoi "bravi". La grafica è soddisfacente e, come ripeto, si avvicina molto a quella del sopracitato successo della FTL, in una realistica e dettagliata tridimensionalità.

Nella foresta di Nockmaar ("Woods"), manovriamo Willow che deve sfuggire ai Death Dogs e ai soldati della regina. Per difenderci dagli attacchi nemici possiamo utilizzare tre ghiande magiche che traformano in pietra tutto ciò che toccano.

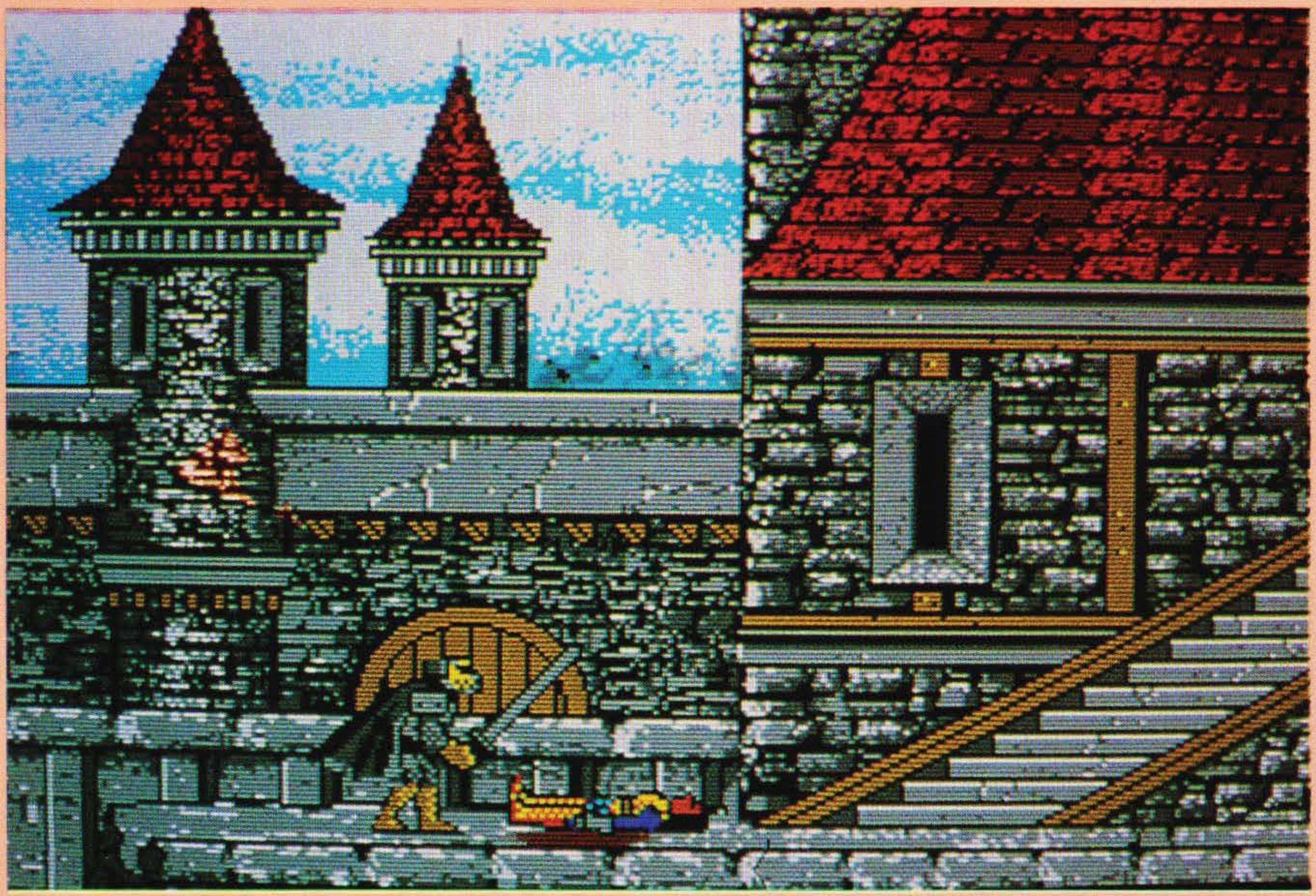
Questa è la fase più semplice del gioco; il bosco non è molto fitto e nemmeno troppo vasto. L'azione è descritta con grafica a cartone animato a dire il vero un po' povera e grossolana (specie per quanto riguarda le animazioni).

Selezionando "Daikini Crossroad" (stranamente non evidenziato come le altre opzioni sulla pergamena) si accede alla schermata in cui Willow deve liberare dalla gabbia il mercenario Madmartigan. Abbiamo il classico 50% di probabilità, al primo ed unico tentativo. Le gabbie infatti sono due e nella seconda sono rinchiusi i poveri resti (leggi: ossa!) di un'altro guerriero che non potrà

davvero esserci utile! Grafica dell'unico schermo di gioco: carina!

Nel sotto-gioco "Spellcasting" Willow si adopera per trasformare Fin Raziel-topo in donna. Abbiamo ben 13 simboli tra cui selezionare le varie triplette che portano Raziel plette vincenti nello Spellcasting non serve a nulla in quantochè, una volta iniziato il Willow completo, ogni particolare viene randomizzato e reimpostato a caso.

Ditemi voi a questo punto a cosa può servire allenarsi?!?!



Madhartigan non se la passa troppo bene!

da topo a capra ed infine a donna. Se si sbaglia Raziel muore o si trasforma in una bestia orrenda. Anche qui abbiamo una sola schermata che non eccelle davvero in definizione. La fuga tra le caverne ghiacciate è rappresentata in "Ice Caves"; a bordo di una slitta improvvisata (si tratta di un grosso scudo sottratto agli armigeri di Kael) si percorre appunto un dedalo di cunicoli ghiacciati alla ricerca di una sola via d'uscita, proprio come accadeva nei Dungeon di Nockmaar. La morte, sotto forma di vicoli ciechi, ci attende ad ogni mossa sbagliata! Le caverne sono descritte abbastanza bene ma come al solito i movimenti a destra e a sinistra non si avvertono e possono farci perdere la trebisonda molto facilmente!

Nell'ultima fase, "Battle", ci troviamo faccia a faccia con Kael, vestendo i panni di Madmartigan. Una buona dose di abilità con la spada e di fortuna possono servire moltissimo per riuscire vittoriosi.

L'aspetto grafico di quest'ultimo sottogioco è un tantino penoso, mal definito e decisamente rozza. Risulta infatti terribilmente difficile distinguere gli sprite in movimento (che brutte animazioni!) su un fondale dello stesso colore, particolarmente monotono.

Ora mi duole informarvi che l'opzione di practice fin qui descritta risulta completamente inutile per lo svolgimento del vero gioco completo. Mappare i Dungeon, la foresta e le Ice Caves, nonchè memorizzare la gabbia giusta al Daikini Crossroad e le tri-

VERSIONE AMIGA

Lunghe attese, poca interazione, grafica imprecisa, confusionaria e persino caotica, sono le "dolenti note" di questo game Mindscape.

Non bastano le belle istantanee digitalizzate dal film a risollevare un gioco terribilmente noioso ed ingiocabile.

VERSIONE IBM PC

L'aspetto grafico su IBM è piacevole ma non strappa più di qualche, laconico consenso. Il gioco è registrato su due floppy da 5 pollici e un quarto e tutto questo allunga ulteriormente i tempi di attesa se non si dispone di un Hard Disk. Giocare con la tastiera è pressochè impossibile. Particolarmente brutta è la scenografia della battaglia finale dove i guerrieri dipinti sugli spalti sembrano dei veri pupi siciliani!!

CONCLUSIONI

La grafica, a livello globale, non rende certo merito all'Amiga; sul CBM64 può risultare decisamente piacevole ed accettabile ma su un 16Bit o su un compatibile con scheda EGA risulta terribilmente povera e scontata.

La giocabilità è discreta, se si dimenticano per un attimo i lunghi periodi di attesa in fase di caricamento dei sotto-giochi, mentre il sonoro è pressochè inesistente.

Tutto ciò non può che sfociare in un rapporto prezzo/qualità inaccettabile.

Willow non sarà certo un game da ricordare!

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,8

IBM PC/DOS

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,6

THE SWORD OF SODAN

DISCOVERY SOFTWARE

ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. N. C.
IMPORTATORE: LEADER

Zoras è il mago cattivo che ha soggiogato al suo nefasto potere l'intera popolazione di Craggamoore. Zoras è perciò uno dei grandissimi sprite, dettagliatissimi e animatissimi, che "vivono" all'interno del nuovo, incredibile videogame sfornato dalla software house produttrice del passato Discovery e di Math-a-Mation. Il genere educativo non si addice più alla Discovery statunitense che ci offre uno splendido arcade.

Il gioco può essere inquadrato in due parole come degno erede del filone Barbarian, Trantor e Rastan, per l'occasione rimodellato e davvero migliorato e potenziato al massimo per trasformare i nostri personal in vere e proprie console da bar.

Gli sprite che si muovono nella solita battaglia all'ultimo sangue, su moltissimi schermi, sono grandi, stupendi e davvero tanto, tanto arcade. Le animazioni sono eccellenti, il sonoro incredibile, il gioco e...fantastico!

Lo spessore pseudo-storico sul quale si basa la vicenda è presto spiegabile.

Zoras è il cattivo di turno, circondato dalla solita miriade di troll, zombie, guerrieri, mostri e creature infernali che ci sbarreranno la strada fino all'ultimo schermo.

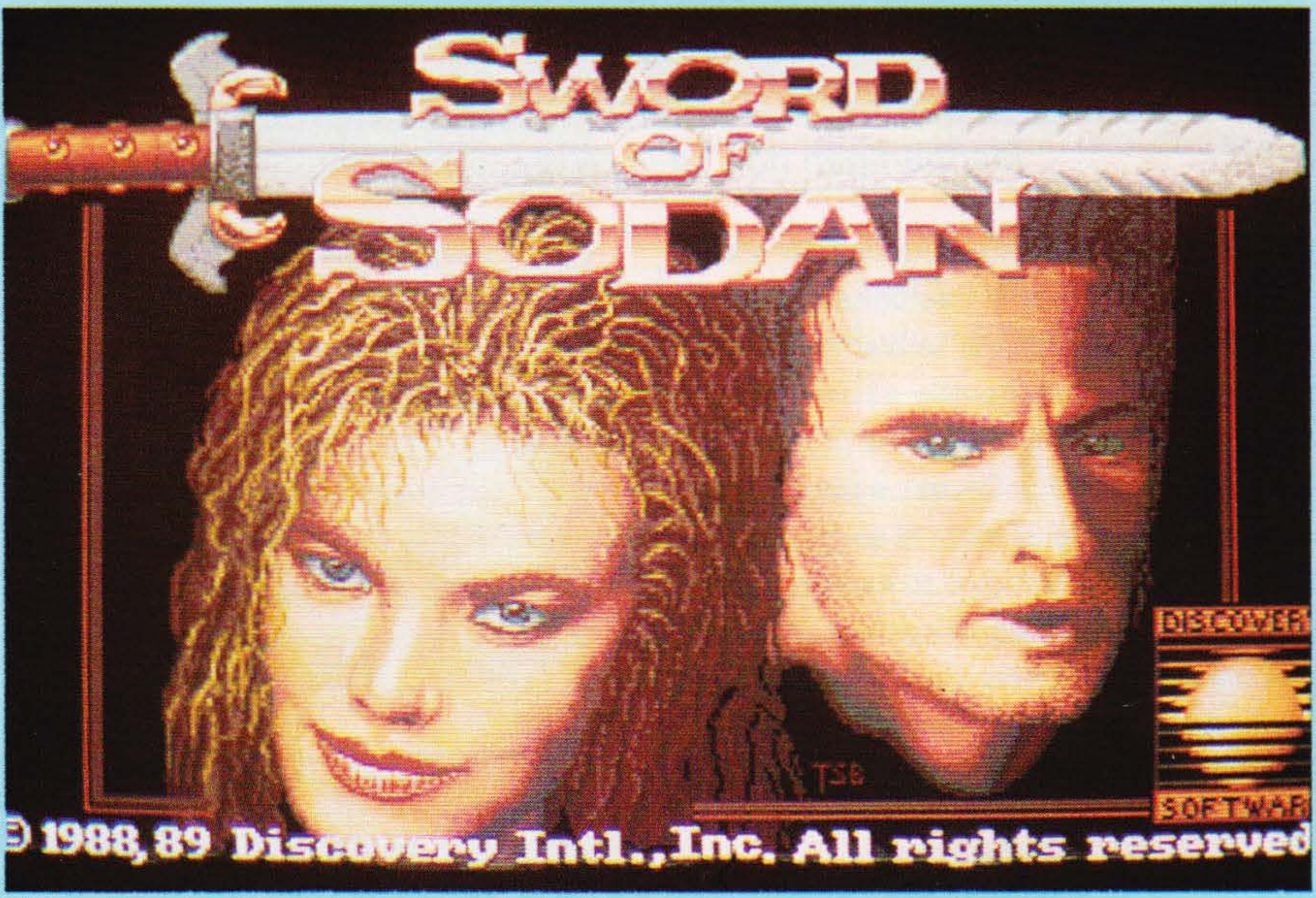
Non c'è nulla di nuovo in Sword Of Sodan: il solo aspetto grafico, la giocabilità e l'azione sono comunque le vere perle che rendono questo prodotto un game di altissimo livello. Su Amiga e Atari ST non si era mai arrivati a tanto.

La classica ed immancabile Excalibur sarà la nostra unica amica in questa missione di morte. Per raggiungere la roccaforte del nostro acerrimo nemico dovremo attraversare una cittadella fortificata, un bosco infestato da presenze demoniache e un buio e misterioso cimitero (dove non saranno soltanto i fuochi fatui a farci spavento). Giunti al castello di Craggamoore dovremo attraversare ben 5 difficilissimi livelli prima di scontrarci a tu per tu con Zoras. Nel primo schermo (mura della cittadella) dovremo uccidere alcuni armigeri armati di lancia e spada.

E' perciò utile allontanarsi quando essi usano la prima e cercare di assestare poderosi fendenti cogliendoli con la guardia abbassata. Sul ponte levatoio dovremo saltare dei paletti acuminati che sbucano, in sequenza, dal basso; anche qui un armigero incavolatissimo ci renderà ancor più difficile superare lo schermo. Pensiamo che la miglior maniera per liberarsi di lui sia utilizzare il cosiddetto Zapper, ovverosia la pozione "ammazza-tutto", raccolta nella fase precedente. All'interno della città ci daranno il benvenuto degli strani soldati con tanto di colbacco ed accetta e alcuni pericolosi barili rotolanti. Inoltre un terribile gigante (a cui va mozzata la testa di netto!) ci attenderà a fine schermo.

Nella foresta, particolarmente suggestiva, dovremo uccidere i goblin con fendenti all'altezza della vita ed i draghi con colpi esclusivamente bassi, a raso terra. Nel cimitero gli zombie ci attendono e i loro sputacchi velenosi e putrescenti ci possono uccidere in un batter d'occhio. Un solo fendente fortunatamente li mette fuori combattimento. A questi si aggiungono alcune pietre rotolanti che al minimo contatto ci privano di molta energia. Nella prima stanza del castello dovremo sfruttare lo scudo energetico (vedi sotto) per sconfiggere un solo, terribile avversario; nel contempo occhio alle botole mortali che si aprono sotto i nostri piedi! Sulle scale del maniero di Craggamoore dovremo liberarci di strane creature volanti uscite direttamente da una novella a la Lovecraft o giù di lì.

Se riusciremo ad arrivare fino a qui un passaggio sotterraneo dove se ne vedono di tutti i colori si aprirà al nostra passaggio. Lingue di fuoco, muri che scendono, lance che salgono, fiumi infuocati e gocce corrosive sono nel menu: vi gusta?! Il dente del drago di pietra, posto a fine schermo, merita le attenzioni della vostra spada! Solo così infatti si potrà arrivare alle catacombe dove troveremo una bizzarra cavalcatura da domare e guidare fino al termine del livello. Nei due schermi che definiscono la torre ove si trova Zoras gli aggressivi e distruttivi poteri del mago si scateneranno in un'apoteosi di violenza. Zapper, scudi energetici, abilità e molto coraggio saranno le sole armi utilizzabili per giungere alla tanto sospirata fine di Sword Of Sodan.







Il gioco è fornito su ben quattro floppy da tre pollici e mezzo, sull'ultimo dei quali è praticamente memorizzata tutta la sequenza finale, stupenda, che non tutti voi sarete in grado di vedere dopo poche partite.

Le vite a disposizione sono sei ma tuttavia arrivare al fatidico The End richiederà alcune ore di attentissimi allenamenti.

Durante il gioco, come già accennavo, potremo raccogliere alcuni oggetti bonus che si trasformeranno in altrettante armi supplementari da sfruttare nei momenti più cruciali della battaglia.

Possiamo trasportare un massimo di quattro bonus che vengono attivati con i tasti funzione. Abbiamo innanzitutto le pozioni magiche che sono in grado di regalarci una vita extra, di aumentare la nostra forza e di renderci sempre più resistenti ai colpi nemici. Altri due tipi di pozioni (quelle attivabili con i tasti funzione) ci offrono le armi extra sopracitate: si tratta di uno scudo energetico e di una mazza esplosiva dal potere distruttivo molto elevato.

Il nostro indicatore di energia è rappresentato da una sbarretta beige che appare sempre sul lato sinistro dello schermo. Quello dei nemici invece è raffigurato da un piccolo quadratino nero posto direttamente sotto i loro piedi (o zampe!). Questo indicatore presenta un livello di energia rosso che a seconda dei colpi subiti va via via diminuendo.

Vi sono anche dei piccoli misteri da risolvere prima con la logica e poi con la spada, tipici delle adventure ma anche dei più classici arcade. Per superare, una volta a cavallo di uno strano mostro alato, una specie di specchio d'acqua sarà necessario cibare il nostro destriero con un mostro altrimenti indistruttibile. Le ali del "bestio" infatti potranno acquisire forza per sollevarci e portarci al sicuro (si far per dire) più avanti nello schermo.

Al termine di ogni fase di gioco ci viene proposta una cartina, vista in prima persona, che mostra i nostri progressi verso l'ultima meta del game.

L'aspetto grafico del gioco è decisamente superlativo; gli sprite occupano quasi la metà dello schermo (verticalmente), si muovono molto bene, e sono definiti da un'infinità di frame che ne rendono particolarmente realistica l'animazione. I fondali a scorrimento tridimensionale ci fanno davvero perdere il controllo del gioco perchè si devono a tutti i costi ammirare!

Anche l'audio è eccellente; ululati, grida, esclamazioni, tuoni, fulmini, esplosioni e mille altre commenti sonori rendono terribilmente realistico, avvincente ed irrinunciabile il gioco.

La longevità e l'interesse del programma sono un tantino penalizzati da una giocabilità fin troppo piacevole e da un livello di difficoltà che molti esperti smanettoni giudicheranno non troppo ostico.

CONCLUSIONI

Sword Of Sodan è un gran bel gioco che, speriamo, dia origine ad una nuova generazione di videogame se non altro per l'ambiente a 16 Bit. Ogni aspetto del programma è curato fin nei minimi dettagli e la giocabilità e destinata a "mietere" numerose vittime anche fra chi non ama decisamente questo tipo di programmi.

Se ci giocate una volta sola lo amerete alla follia!









Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,4

BLASTEROIDS

IMAGE WORKS

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER

Ricordate il mitico Asteroid che molti videogiochi fa "girava" su la console Atari 2600?! Dite la verità che vi è spuntata una lacrimuccia di nostalgia a sentir parlare del vostro "papà" dei videogame??! Bhè, asciugatevi gli occhi e preparatevi ad una gran bella sorpresa della Image Works (sì, quella di Speedball e Fernandez Must Die!). Asteroid ritorna, più vispo, arzillo ed attuale che mai in una nuovissima versione, migliorata, corretta e studiata per sfruttare al massimo le capacità dei nostri computer.

Cambia anche il nome: oggi gli asteroidi e le navette si chiamano Blasteroids!

La versione provata è quella per Amiga dove questo game riesce ad esprimere al meglio le proprie superbe qualità.

Usando la nostra piccola navetta, che per l'occasione può modificare le proprie dimensioni, avremo da ripulire un'intera galassia da miriadi di pericolosi asteroidi vaganti e dischi volanti alieni. Tutto questo putiferio è stato scatenato dal malvagio Mukor (che non si soffia mai il naso, bleah!!!), entità ultraterrena che cerca di impadronirsi di tutta la galassia. Al termine del nostro lavoro di "pulizia" dovremo infatti affrontare Mukor ed ucciderlo a colpi di Kleenex ehm, opps, pardon...di laser!





Blasteroid presenta quattro livelli di gioco: facile (Easy), medio (Medium), difficile (Hard) e tremendo (Expert). Analogamente possiamo scegliere fra altrettanti percorsi di gioco.

Un percorso è costituito da un certo numero di galassie, ognuna delle quali contiene dai 9 ai 16 settori-schermi di gioco.

Ad inizio gioco questi tipi di scelta vengono impostati, invece che da tastiera, muovendo la nostra navetta verso il tunnel corrispondente. Una volta giunti in uno schermo si inizierà a sparare a più non posso per distruggere, innanzitutto, cinque tipi di asteroidi.

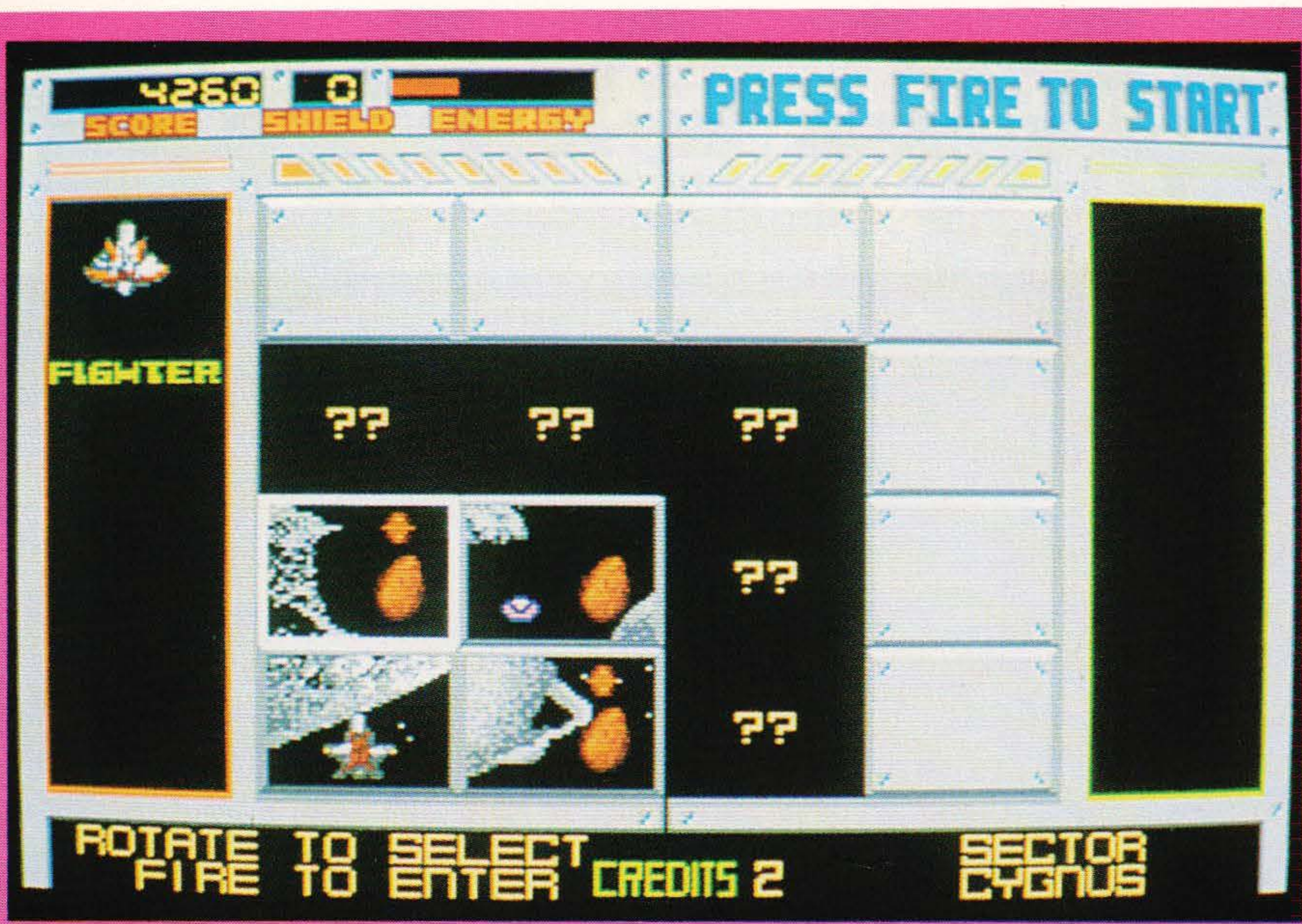
Quelli normali vengono distrutti e basta (come dice qualcuno!), quelli rossi, una volta colpiti, liberano i preziosi cristalli energetici che servono a ricostituire l'energia dei nostri scudi deflettori; gli asteroidi "popcorn" si espandono, una volta colpiti, e richiedono numerose "laserate" per essere atomizzati.

I Seeker, o inseguitori, sono invece detriti stellari che al primo colpo si mettono subito in rotta di collisione (velocissima) con noi. L'ultimo tipo di asteroidi è quello delle cosiddette "uova"; questi pietroni contengono delle specie di sanguisughe che mirano a succhiare la nostra energia.

Per distruggerle bisogna necessariamente spostarsi molto velocemente o entrate in collisione con altri oggetti.

Per passare ad uno schermo successivo è necessario distruggere tutti gli asteroidi "Popcorn".

Le navette aliene invece sono decisamente meno pericolose e più prevedibili degli asteroidi. Esse si muovono secondo schemi abbastanza precisi e non risulta particolarmente problematico abbatterle con un sol colpo; questo tipo di bersagli deposita sullo schermo alcuni simboletti bonus che corrispondono ad altrettanti accessori per la nostra nave. Abbiamo scudi extra, potenza di fuoco doppia e con più penetrazione, capienza extra di energia (raccolta passando sopra ai cristalli), ultra-propulsione ed una calamita attira-cristalli. Inoltre possiamo sfruttare la cosiddetta Ripstar, un'arma particolarmente letale che fa ruotare velocemente la nostra navetta emetteendo una grandissima quantità di colpi. Ultimo bonus è il "Manto" che ci rende invisibili ai Seeker e agli UFO per qualche tempo.



Una piattaforma di trasporto appare a centro schermo ogniqualvolta si ripulisce completamente un settore; entrandoci potremo accedere ad una specie di menù, con gli altri settori miniaturizzati, in cui sceglieremo la nostra prossima destinazione.

Mukor è un osso duro da distruggere (o un naso duro, mah?!); il terribile ammasso gelatinoso informe cercherà di distruggerci mandandoci contro un'intera flotta di caccia o addirittura ingoiandoci. Per ucciderlo dovremo colpire tutti i suoi tentacoli. Fortunatameente anche durante questa impegnativa fase potremo raccogliere molti oggetti-bonus depositati dalle navi nemiche.

Parliamo subito di grafica perchè tanto la giocabilità è favolosa; ogni schermata di gioco è realizzata in maniera eccellente e lascia decisamente poco spazio per un eventuale confronto con il vero arcade della Tengen.

Movimenti, animazioni e fondali sono ottimi, coloratissimi e pazzescamente "Coin-op".

Gli effetti sonori sono stupefacenti e meritano di essere gustati attraverso un vero impianto stereofonico ocn tanto di casse acustiche Bose.

CONCLUSIONI

Per 29.000 lire ci vieene offerto un gran bel videogame per il nostro, spesso trascurato, Amiga. Gli aggettivi "tutto azione e divertimento" si addicono particolarmente ad un tipo di game sempreverde e incredibilmente longevo. Blasteroids piace a tutti e regala ore ed ore di furibonde sparatorie stellari.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI DRAGON'S LAIR

FIUME CON LE RAPIDE:
Quando il primo gorgo è a sinistra si spinge il joystick in queste direzioni: destra, sinistra, destra, sinistra, destra, dritto, dritto, sinistra, dritto, dritto, destra, dritto, dritto, sinistra, dritto, dritto. I movimenti laterali diventano simmetrici e speecchiati se il primo gorgo si trova a destra.

MOSTRO CON BOTTIGLIA:
Utilizzate soltanto la spada.

CAVALIERE ELETTRICO:
Se lo spadone del nemico si trova a sinistra: destra, sinistra, dritto, sinistra, destra, sinistra, destra. Movimenti specchiati se la spada è a destra.

PALLE ROTOLANTI:
spingete per sei volte il joystick verso il basso per ogni sfera rotolante.

MURO CHE APPARE:
dritto, immediatamente!

SALA DEL DRAGO (1):
Se i tesori si trovano a destra: destra, basso, sinistra, basso, spada. Movimenti simmetrici e specchiati se i tesori si trovano a sinistra.

SALA DEL DRAGO (2):
Se il cumulo di monete è a destra: basso, sinistra, basso, basso, basso, spada. Movimenti simmetrici e specchiati se le monete sono a sinistra.

THE DEEP

U.S. GOLD

ATARI ST-C64/128-AMIGA-IBM
VERSIONE PROVATA:ATARI ST
PREZZO LIT. 29.000
IMPORTATORE: LEADER



La confezione di The Deep da proprio l'idea di quello che nasconde la trama del gioco.

Una bellissima nave da crociera con tanto di piscina, ombrelloni e turisti dediti al divertimento, solca i più bei mari del mondo, ignara che dalle profondità marine sono in agguato distruzione e morte.

Mamma mia che crociera entusiasmante!

Purtroppo su questa bellissima nave non possiamo rilassarci e godere del sole e delle bellezze che ci circondano, come del resto succede in tutte le crociere, non è il caso, non si sa mai quello che si nasconde sotto la superficie del mare, c'e sempre qualcosa in agguato, pronto all'attacco.

Infatti, soltanto grazie ai nostri rapidissimi riflessi, potremo contrattaccare con bombe di profondità, unica arma a nostra disposizione, e distruggere: sottomarini nemici, muniti di torpedo teleguidati verso fonti di calore, mine galleggianti e missili cruise.

Nella schermate iniziale la "nostra" nave è vista lateralmente, sotto abbiamo la visione della profondità marina, in alto al centro dello schermo il radar ci avvisa dei pericoli incombenti, a destra e sinitra ci sono alcune palline che indicano le armi a nostra disposizione e in basso ai lati troviamo il numero delle navi a nostra disposizione, per cominciare sono cinque. I movimenti della nave sono da destra a sinistra e viceversa e sono determinati dal vostro fedele joystick.

Lo scopo del gioco è quello di colpire tutto quello che emerge dal profondo; dai sottomarini di varie forme e grandezza, ai polipi e meduse che inverosimilmente lanciano missili, così come razze volanti che ci disintegrano al solo tocco. Ovviamente, distruggendo i vari nemici riceviamo anche un premio, ci appare una capsula rotante che emerge in superficie e si trasforma in una bandierina con lettere dell'alfabeto diverse, che hanno in serbo i diversi effetti speciali.

Prendendo la bandiera appare un elicottero che ci lancia un pacchetto che dobbiamo assolutamente prendere.

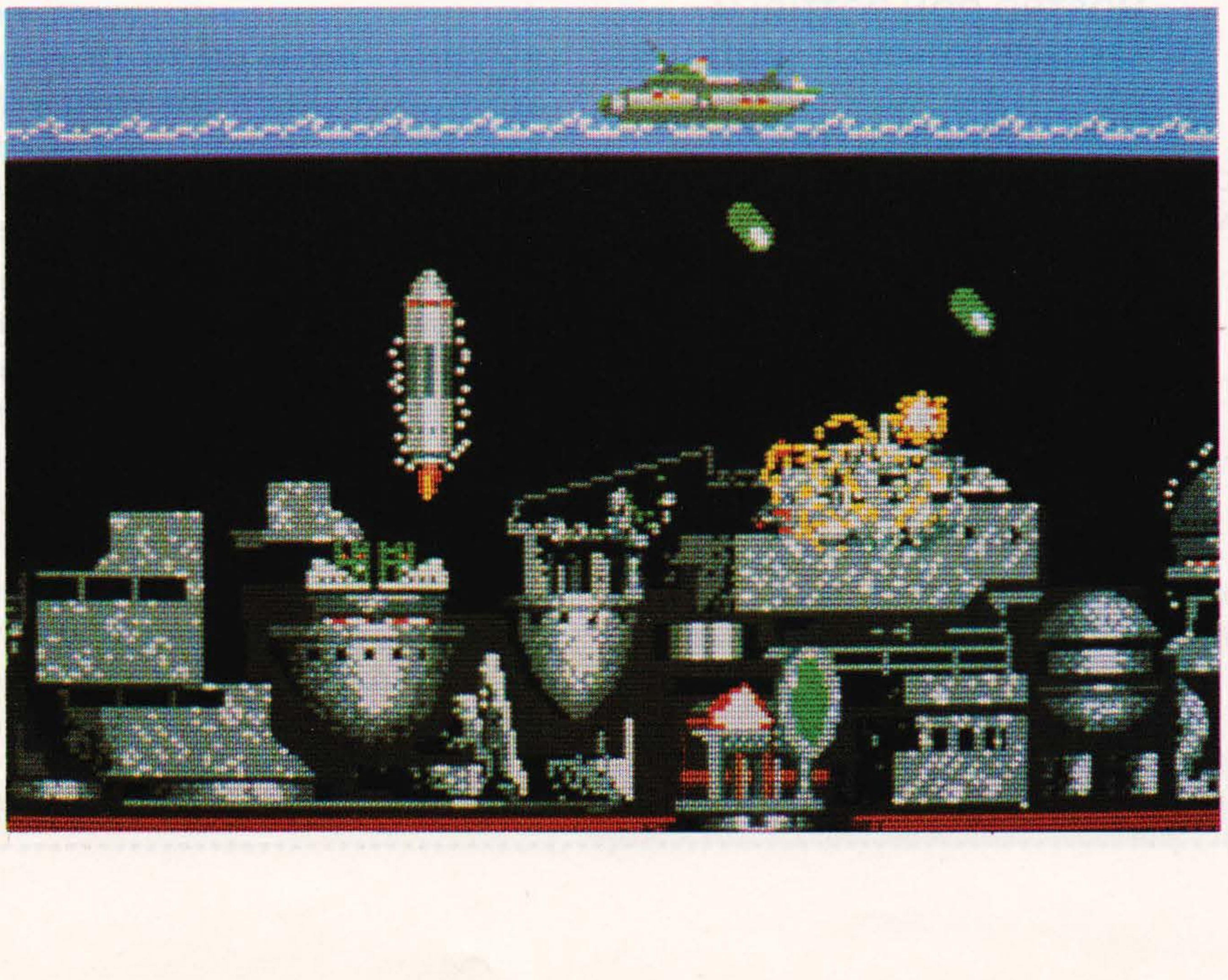
I pacchetti lanciati possono nascondere; il ciursore per i missili, le capsule, la velocità aliscafo, le bombe di profondità e quelle speciali.

Le capsule sono usate per raccogliere i gettoni che ci permettono di avanzare allo schermo successivo dove ci aspetta un una grossa nave da guerra che, ovviamente dobbiamo distruggere. Ma, la divertente crociera non è finita qui, nel terzo livello lo scopo è quello di distruggere i boccaporti di un grosso sottomarino nucleare, facilmente confondibile come vera e propria piattaforma sommersa; attenzione non è così facile come si pensa, i vostri nervi dovranno essere ben saldi.

Altro livello, altro pericolo: ci sono infatti alcuni ostaggi da salvare, imbarcati su delle scialuppe di salvataggio che devono attraversare un tratto di mare infestato da cannoni sottomarini; a questo punto la tua nave deve colpire i missili prima che essi raggiungano il bersaglio. Ricordate che ci sono in gioco molte vite umane! Completata questa terza fase, gli schemi del gioco si ripetono con nuovi schermi, nuovi colori e maggiori difficoltà. Ad esempio, il secondo sottomarino nucleare è molto più lungo e più agguerrito.

Gli schermi di gioco sono raffigurati con molta precisione. Non abbiamo la perfezione arcade di un S.D.I. (Activision) ma nel complesso tutti gli elementi di gioco risultano coloratissimi, molto dettagliati e perfettamente animati.

Le sequenze di sprite che definiscono gli animali marini, ad esempio, sono davvero realistiche e simpaticamente divertenti da





osservare. Le stesse sfumature assunte dai fondali marini rendono alla perfezione un impatto visivo eccellente e senza dubbio originale. Gli effetti sonori sono pochi ma buoni; abbiamo il "Bip!Bip!" classico dei sonar sottomarini, una vastissima gamma di esplosioni, il rumore degli elicotterini in avvicinamento ecc, ecc. Peccato però che nella schermata finale, al termine di ogni tripletta di fasi, non si possono udire le esclamazioni di gaudio e tripudio dei due marinai del nostro battello.

CONCLUSIONI

Un ottimo gioco queesto The Deep che coinvolge ogni tipo di videogamer grazie ad una spiccata giocabilità e ad un tipo di azione accattivante. Rifinito in maniera eccellente ed offerto ad un prezzo competitivo, The Deep si presenta come una validissima alternativa al solito genere di shoot'em up classici che hanno ormai sommerso (tanto per rimanere in tema!) molti personal ed home computer.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4

VIDEOGAME PARADE

Classifica TopGames CBM64/128

1) Blasteroid - Image Works
2) The Deep - US GOLD
3) Operation Wolf - Ocean
4) Led Storm - Capcom
5) Wec Le Mans - Imagine
6) Tiger Road - Capcom
7) Technocop - Gremlin
8) Microprose Soccer - Microprose
9) Afterburner - Activision
10) Robocop - Ocean

Classifica TopGames Atari ST

1) Pac Land - Grandslam
2) Batman - Ocean
3) F 16 Falcon - Spectrum Holobyte
4) H.K.M. - US GOLD
5) Crazy Cars II - Titus
6) Chrono Quest - Psgnosys
7) Baal - Psyclapse
8) Blasteroid - Image Works
9) Speedball - Image Works
10) Technocop - Gremlin

Classifica TopGames Amiga

1) Afterburner - Ocean
2) Pac Land - Grandslam
3) Space Harrier - Elite
4) Technocop - Gremlin
5) Teenage Queen - Infogrames
6) F 16 Falcon - Spectrum Holobyte
7) TV Sports Football - Cinemaware
8) Blasteroid - Image Works
9) Dragon's Lair - Ready Soft
10) Crazy Cars II - Titus

Classifica TopGames IBM PC e Compatibili

1) Echelon - Access
2) Manhunter - Sierra
3) Grand Prix Tennis - Mastertronic
4) Sentinel Worlds - ECA
5) Technocop - Gremlin
6) Pt 109 - Spectrum Holobyte
7) F 16 Falcon - Spectrum Holobyte
8) UMS - Rainbird
9) Police Quest II - Sierra
10) Airborne Ranger - Microprose

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotògrafica del tipo Reflex
2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo.
4) Se lo si possiede, attivare un freeezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.



ad Out Run e il recordman del mese

Questo mese nonostante il succulento carnet di "dritte" utilissime per gli adventurmen italiani non abbiamo dimenticato i veri videosmanettoni. Dopo un'infinità di nottatacce insonni abbiamo estrapolato (mamma mia che paroloni!) una serie di preziosissimi consigli per godere alla grande una "scarrozzata" sul fantastico F16 della Spectrum Holobyte. Missione dopo missione abbiamo raggruppato alcune tattiche vincenti unitamente ad alcuni ottimi suggerimenti che faranno di tutti voi veri assi dell'aria. Leggete, leggete e chissà mai che un giorno alla scuola Topgun..

CONSIGLI GENERALI:

1)Prima di decollare cerchiamo di acquistare una certa familiarità con i vari punti di vista dal velivolo, impostiamo lo zoom che preferiamo e portiamo i giri del motore a circa 50% di potenza.

Sganciamo sempre i Wheel Brakes altrimenti in fase di atterraggio rischieremo di ammazzarci a causa del danneggiamento del NWSS (Nose Wheel Steering System).

2)Una volta decollati raggiungiamo l'altezza desiderata e quindi voliamo orizzontalmente alla stessa quota (tasto "*" nel Practice). Non cerchiamo di fare ciò puntando il muso verso il basso (ci cuccheremmo una bella accelerazione G negativa!!). Facciamo rollare l'F16 lateralmente e portiamolo lentamente al livello orizzontale. Correggiamo l'Heading e via!

3)Entrati in contatto con il nemico non ci facciamo prendere dal panico. Svicoliamo a sinistra e a destra e vediamo cosa succede. Non possiamo semplicemente voltarci e aprire il fuoco sui MiG; quindi cerchiamo di metterci alle loro spalle...mentre loro cercano di fare la stessa coda: ricordate Topgun?!

4)Una volta inquadrato il nemico nel nostro HUD ci può succedere la stessa cosa grazie ad un secondo Mig alle spalle. Cerchiamo di sconvolgere il puntamento avversario con i Flares ed il Chaff. Dobbiamo sempre tener d'occhio tutti i velivoli della formazione nemica.

5)Il problema principale nei combattimenti aerei è la nostra velocità. Se siamo troppo veloci non potremo girare altrettanto rapidamente, se procediamo troppo lenti andremo in stallo. Facciamo attenzione alla nostra configurazione: quando disponiamo di una CAT3 (con 2000 libbre di bombe o carburante extra) non possiamo assolutamente volare sottosopra (provateci e ne vedrete delle belle!!).

6)In questo gioco vi sono molti tipi di installazioni SAM, tutti altamente letali. L'unica possibilità di ottenere un buon "Lock-On" è offerta da una picchiata velocissima associata ad una copiosissima emissione di Chaff. Anche se veniamo avvertiti sullo stallo imminente aspettiamo fino all'ultimo momento prima di rialzare il muse ed interrompere la picchiata. In prossimità del terreno spingiamo verso di noi la cloche e teniamo incrociate le dita!!!

7)Seguiamo scrupolosamente le indicazioni del nostro HUD e spariamo sul bersaglio solo quando l'inquadramento è corretto.

8)Anche le fasi di atterraggio sono particolarmente impegnative. Il nostro Internal Landing System ci porta correttamente verso la pista ma sta a noi regolare la giusta velocità di avvicinamento. Può capitare di andare in stallo a 200 piedi non appena si abbassano i carrelli che riducono la velocità sotto ai cento nodi. Succede anche di arrivare troppo veloci e di puntare il muso verso il terreno. L'unico consiglio che vi possiamo dare consiste nell'effettuare moltissimi allenamenti in questa fase: chi l'ha dura la vince!

MISSIONI:

MILK RUN: Si tratta di un semplice allenamento. I bersagli da colpire sono posti a cinque miglia di distanza dal nostro aeroporto. Si trovano ad Est e sono posti lungo una striscia che va da Sud a Nord. Volate perciò verso nord per colpirli tutti.

BLACK BANDIT: Abbiamo finalmente compagnia! I MiG nemici volano in formazione ma basta colpirne uno per disorientare e rendere terribilmente vulnerabili i restanti. Cercate di portarvi il più velocemente possibile ad alta quota: attaccarli dall'alto dà molte più chance di successo.

RATTLESNAKE ROUNDUP: Lo Strategic Air Command ci ha incaricato di una missione di bombardamento. Carichiamo quindi un Jamming Pod, quattro Maverick e due serbatoi supplementari. Dopo il decollo portiamoci a circa 80.000 piedi e dirigiamo verso il luogo d'ubicazione dei SAM. Ricordiamoci però di attivare il Jamming, ovverosia il sistema di interferenza radio nemica.

Una volta giunti sopra i bersagli liberiamoci delle Fuel Tank supplementari e scendiamo in picchiata fino a 500 piedi. Colpiamo i SAM con i missili Maverick e finiamoli, al secondo passaggio, con la cannoniera. Voliamo a bassa quota sulla strada del ritorno.

DOUBLE TROUBLE: Carichiamo quanti più AIM-9L/J sarà possibile e cucchiamoci tre Fuel Pod. Ancora una volta cerchiamo di portarci alla quota più alta possibile ma una volta entrati in contatto con il nemico rilasciamo un poco di carburante. La regola più importante nel combattimento aereo consta nell'evitare assolutamente di finire "schiacciati" fra due aerei nemici. Se sta per succedere disimpegnamoci e mettiamoci in coda ai due attaccanti.

DRAGON'S TAIL: Blocchiamo la via dei rifornimenti al nemico, distruggendo subito il ponte situato a Sud. Voliamo abbastanza bassi e impieghiamo le Low Drag Bomb per il ponte ed i missili Maverick per le installazioni SAM.

DRAGON'S JAW: Armiamoci di Low Drag Bomb e agganciamo all'F-16 il maggior numero di Fuel Tank supplementari. Ne avremo bisogno durante i prolungati combattimenti aerei.

HORNET'S NEST: Colpiamo a tappeto l'aeroporto nemico. Si trova proprio sul bordo estremo della mappa ed è difeso da moltissimi SAM. Il punto più vulnerabile è a sud-ovest.

BEAR'S DEN: Distruggiamo il punto nevralgico del sistema di comunicazioni avversario; voliamo verso Nord-Ovest verso il bersaglio, mantenendo il fiume alla nostra sinistra.

VENUS FLY TRAP: Iniziamo col distruggere le installazioni SAM. Manteniamoci fra i tremila e i duemila piedi e utilizziamo i Maverick. Bombardiamo quindi a tappeto.

STRIKE PALACE: Buttiamo a terra il morale del nemico colpendo fino in fondo il suo quartier generale. Fare ciò comunque si rivela molto, molto impegnativo. Svariate installazioni SAM e un paesaggio prettamente collinoso rendono sicuramente difficile l'avvicinamento al QG. Arriviamoci da Ovest ma stiamo all'erta per un "caldo" benvenuto dei MiG. Inoltre se non ce la faremo a colpire due edifici in un solo passaggio il cielo si "oscurerà" fino all'inverosimile!!

DOUBLE DRAGON: Distruggiamo il ponte sospesi e quello a sbalzo. Occhio a non mancare il secondo: non avremo abbastanza munizioni per un secondo attacco.

GRAND SLAM: L'invasione su vasta scala è imminente: cerchiamo di fermarla. Abbattiamo quattro MiG per uscire vittoriosi. Questo scenario è la versione peggiore del Black Bandit. Cerchiamo sempre di portarci sopra agli aerei nemici prima di attaccare.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

Durante la pubblicazione delle mappe di Dungeon Master molti sono stati i consigli che ci sono pervenuti in redazione, per terminare o proseguire questa o quell'avventura.

Questo mese abbiamo perciò deciso di raggruppare tutte le "dritte" ed i consigli pervenuti, compilando un utilissimo carnet. Infine noi stessi ci siamo dati molto da fare per terminare Space Quest II di cui vi offriamo la soluzione in assoluta anteprima!

Consultate, consultate!!

SUGGERIMENTI:

CORRUPTION (Magnetic Scrolls): Per mettere al sicuro i beni che portate con voi depositateli nella BMW. Utilizzate il telefono di Teresa alle 12.10 per ascoltare un'interessante conversazione.

JINXTER (Magnetic Scrolls): Bruciate il pane! Se la campana fa troppo rumore metteteci dentro una calza. Per prendere il braccialetto nella cupola di vetro (Glass Dome) dovete comporre un quadrato magico con i numeri, ottenendo la somma 15 orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente.

SPACE QUEST I (Sierra): Non premete assolutamente il pulsante "Dont'T Touch" sul pannello di controllo dell'Escape Pod. Se lo fate vi ritroverete nella schermata iniziale di King's Quest e andrete a rompere le scatole al re!!

Per uccidere il ragno meccanico (Sarien Spider Droid) salite sul ponte (lui non vi seguirà) e fategli cadere addosso il pietrone (Push Rock). Nella grotta peer aprire la porta nascosta bisogna raccogliere il sasso e metterlo dentro al geyser.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS (Infocom): Per localizzare l'orfanotrofio abbandonate il bambino sugli scalini ed aspettate che qualcuno lo raccolga. Nel messaggio cifrato sostituite ogni lettera con la terza che la precede nell'alfabeto e leggete la frase all'incontrario.

ETERNAL DAGGER (SSI): Se uccidete il Necromancer e non entrate nell'ultima stanza il sotterraneo viene sigillato per sempre. Ricaricare il gioco non serve a nulla; tuttavia non c'è da preoccuparsi in quanto nell'ultima stanza non c'è nulla che possa servire per terminare il gioco.

BEYOND ZORK (Infocom): Non cercate di oltrepassare l'unicorno, non si può fare! Per alimentare la lanterna usate la pergamena trovata in cantina. Una seconda visita alla cantina può rivelare una bella bottiglia di Chateau Blanc 877.

LURKING HORROR (Infocom): Per prendere la chiave dall'Hacker cercate di capire cosa vuole in cambio. Per localizzare il passaggio segreto utilizzate la sbarra (bar) per aprire la botola nell'Ancient Storage. Il cavo che si trova nel seminterrato serve per legare gli Urchins tutti insieme. Per aprire un varco nel muro di mattoni, provate dall'altro lato.

ROADWAR 2000 (SSI): Continuate a ricominciare (Restart) il gioco fintantochè non si inizia da San Francisco. Procuratevi sei veicoli il più velocemente possibile e quindi visitate l'SSI Headquarter a San Jose / Mtn View. Qui incontrerete gli autori del gioco che potenzieranno i vostri mezzi e vi regaleranno un Doctor, un Drill Sergeant e un Politician!

THE DARK CRYSTAL (Sierra): Aughra si trova nel suo osservatorio; per attraversare la palude non avete trovato qualcosa che galleggia sull'acqua?!

ENCHANTER (Infocom): Per aprire la scatola ingioiellata togliete prima la corda. Utilizzate quindi l'incantesimo KULCAD (che tuttavia potrebbe servire più avanti) o un altro oggetto magico.

Solo uno dei nostri amici animali può prendere la pergamena nella control room senza danno!

PLANETFALL (Infocom): Per attraversare il laboratorio infestato dai mutanti leggete il promemoria (memo) nel Lab Office; quindi accertatevi di indossare l'oggetto trovato nel Desk, premete il bottone rosso,correte al Projcon Office e scendete con l'ascensore.

SNOWBALL (Level 9): Per prendere il Batpack dal Video Viewer utilizzare il cacciavite.

SPACE QUEST II (Sierra): Per attraversare la palude raccogliete le bacche dietro alla pianta tentacolare (eh sì, ve lo dovete percorrere tutto quella specie di labirinto!!); spalmatevele addosso (Rub Berries over body) e entrate nell'acqua! In un punto della palude c'è una zona molto profonda (nel secondo schermo della Swamp). Trattenete il fiato (Hold Breath) ed immergetevi per trovare una gemma luminosa utilissima nella caverna dopo il gorilla gigante. Attenzione, alcuni esemplari del gioco presentano un bug che rende necessrio digitare Hold Breathe invece che Hold Breath, al momento di immergersi nella palude. Nel canyon degli omini rosa dite "la parola" (è proprio "Word") per farvi aprire l'entrata al tunnel. Se vi trovate bloccati davanti ad un pietrone fischiate con il Labion Terror Beast Whistle e scappate!! Al terzo, quarto e quinto livello dell'asteroide di Vohaul si trovano degli sgabuzzini bui. Digitando "Examine Room" si possono scovare: un accendino, un cestino per la carta, un taglierino per il vetro e uno sturalavandini; quest'ultimo non vi servirà nella toilette dove, tuttavia, dovrete recuperare la carta igienica.

Non entrate in contatto assolutamente con il mostro nero, rinchiuso nelle gabbie del quinto livello dell'asteroide di Vohaul. Se vi bacia siete fritti!! Le capsule dei salesman non si possono aprire; frugate Vohaul per recuperare il codice che blocca il lancio delle capsule.

LEISURE SUIT LARRY (Sierra): Per far recapitare il vino nella Honeymoon Suite del Casino, accendete la radio e ascoltate (leggete!) attentamente le pubblicità. Prendete quindi il taxi e andate al negozio notturno (Qwik Market o Shop) e utilizzate il telefono pubblico. Comprate del vino e regalatelo al barbone che vi darà un'oggetto molto utile per sfuggire dal "nido d'amore"!!

TIME AND MAGIK (Mandarin): Prima di entrare nella caverna della tigre armatevi con la lancia e aprite la scatoletta di cibo per gatti. Date quest'ultima all'animale e tiratele un dente.

TIME AND MAGIK 2 (Mandarin/Level 9): Per prendere la moneta imprigionata sotto la grata digitate "Wave Horseshoe".

Per attraversare il baratro (Chasm) lasciate la ghianda e la pergamena e quindi leggete quest'ultima. Per aprire la porta della torre dite "Humak". Per uccidere le mummie dite "Obis" e quindi "Ollabin". Per oltrepassare il cane da guardia mettete le pillole nella carne e quindi dategliela.

GUILD OF THIEVES (Magnetic Scrolls): Usate uno specchio per fondere la cera. Sfregate il ferro di cavallo (Rub Horseshoe) per avere fortuna. Usate il barattolo della marmellata (jam jar) per intrappolare le mosche nella stalla e quindi liberarvi del ragno nello Zoo. La strada da seguire nella stanza con le piastrelle colorate è: Violet, Indigo, Blue, Green, Yellow, Orange, Red. Se si parte dalla piastrella nera: SE, N, E, E, SE, S, SW ed E fino a quella bianca. La strada da quest'ultima, verso la piastrella nera, è: NW, N, NW, E, SW, SW, NW, N.

CHRONO QUEST (Psygnosys): Per aprire la cassaforte nella cucina utilizzate il foglietto ritrovato nel cassettino del comò.La quarta tessera magnetica si trova nella cappella, vicino alle candele.

POLICE QUEST (Sierra): Usate il telefono nella stanza dell'hotel per chiamare il Lt. Morgan; richiedete quindi un taxi: Marie se ne andrà. Dite ai motociclisti di spostare le moto e prima che attacchino usate il Nightstick.

KING'S QUEST (Sierra): Prendete l'uccello amico (friendly bird) quando sta per prender terra. Saltate!

BALLYHOO (Infocom): Fate schioccare la frusta tre volte e intrappolate i leoni dietro alla grata, invogliandoli con la carne. Tenete in mano la sedia!

KING'S QUEST III (Sierra): Quando Manannan chiede di essere nutrito per la seconda volta mischiate il biscotto con il porridge e dategli da mangiare (create il biscotto con l'incantesimo).

JACK THE RIPPER (CRL): Spostate Lucifer e decapitate Maria Antonietta.

EXODUS ULTIMA III (Origin): La maschera del serpente si trova all'ottavo livello del sotterraneo, nella più bassa delle tre isole ad est di Sosaria. Per arrivarci entrate nel Moongate quando le due lune segnano 0.1.

REDHAWK (Melbourne House): Per sconfiggere Techno, lanciategli contro il magnete. Portate con voi il gatto per uccidere il topo (Rat).

BERMUDA PROJECT (Mirrorsoft): Liberate la ragazza tenuta prigioniera fra i Dolmen e quindi spingetevi fino alle tombe; qui scavate con il badile per trovare qualcosa di molto importante!

SOLUZIONE DI SPACE QUEST II (Sierra):

Seguendo le mosse indicate si può totalizzare un punteggio di 235 punti su 250, completando l'avventura.

Abbiamo tralasciato la descrizione delle varie locazioni innanzitutto per non toglervi completamente almeno il gusto dell'esplorazione e quindi perchè crediamo che molti giocatori di Space Quest II abbiano già acquisito una certa dimestichezza con l'adventure. Abbiamo volutamente evitato di riportare la mappa delle gallerie.

I comandi scritti in inglese sono da digitare, quelli in italiano costituiscono semplici consigli e indicazioni per proseguire.

Base spaziale: Examine Watch - Press H - Press C - Press T - entrare nel portello tondo (Airlock) posto sul soffitto.

Base Spaziale Stanza 1: Change Suit (vicino alla tuta appesa) - Open Locker (vicino agli armadietti) - Get Supporter - uscire dalla stanza.

Base Spaziale Stanza 2: salire sulla piattaforma gialla e nera - entrare nel tubo di trasporto.

Attracco Shuttle: entrare nello shuttle.

Dopo la caduta dal modulo sul pianeta: Search Body (vicino al cadavere sul quale ci troviamo) - Push Button (sul modulo).

Pianta Tentacolare: percorrere il sentiero fra i tentacoli fino al cespuglio sul fondo dello schermo - Get Berries - tornare indietro.

Foresta con il burrone e la cassetta postale: Post Order (Vicino alla cassetta) - Get Whistle (vicino alla cassetta) - Get Spore (vicino agli strani fiori verdi senza camminarci sopra).

Foresta con i funghi rosa: Evitare di avvicinarsi troppo ai funghi.

Foresta con l'omino rosa legato: Untie Creature (vicino all'omino).

Palude parte prima: Prima di entrare Rub Berries Over Body.

Palude parte mezzana: trovare la zona dove si è costretti a nuotare - Hold Breath.

Sott'acqua: dirigersi verso il basso e poi a sinistra senza perder tempo. Emergere nell'altro schermo andando verso l'alto - Get Gem - ripercorrere questo cammino all'incontrario.

Albero distrutto: Climb Tree - passare oltre.

Nella Gabbia del mostro predatore: Call Monster (due volte) - Throw Spore At monster - Get Key - Open Lock - Open Door - uscire dalla gabbia - Get Rope (vicino alla corda sul masso).

Albero Distrutto: Get On Log - Tie Rope To Log - Climb Down Rope.

Gorilla Gigante: Swing Rope - premere F6 quando ci si trova tutti sulla sinistra ed il mostro ha già agitato la mano una o due volte.

Caverna Buia: Use Gem

Uscita dalla caverna: Get Gem

Canyon degli omini rosa: Word - entrare nella botola

Tunnel: appena entrati Put Gem Into Mouth.

Uscita dal Tunnel: entrare nell'acqua

Biforcazione del fiume sotterraneo: entrare nel ramo di destra

Cascata in uscita: uscire dal lago

Foresta con pietrone grigio: Use Whistle - tornare rapidamente nello schermo precedente - ritornare in questo schermo e passare attraverso l'apertura nella pietra - Get Stone (dal mucchio di detriti).

Base piattaforma di lancio: Nascondersi dietro un cespuglio - Throw Stone At Guard With Supporter - avvicinarsi alla base dele pilone di destra - Put Card Into Slot - entrare nell'ascensore.

Piattaforma di lancio: entrare nello shuttle.

Shuttle: Push Power Button - Set Dial To VAC - Push Thruster Button - premere il tasto cursore "giù" - quando il computer ci avvisa che abbiamo lasciato il pianeta Set Dial To HAC - premere tasto cursore "giù" o "su".

Attracco Asteroide: dirigersi verso sinistra utilizzando la piattaforma sopraelevata.

Ascensore di sinistra: entrare - Push Three/Four/Five (per giungere ai vari piani) - importantissimo è utilizzare l'ascensore di sinistra per arrivare al quinto piano.

Terzo Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - entrare - Examine Room - Get Plunger.

Quarto Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - entrare - Examine Room - Get Cutter - entrare nei bagni da qualsiasi porta - Open Door (vicino al bagno libero) - Get Paper.

Quinto Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - Entrare - Examine Room - Get Overall - Examine Floor - Get Lighter - Get Basket - ritornare all'ascensore di sinistra e non procedere oltre su questo piano!

Corridoio con le barriere che si chiudono: spostarsi tutti a sinistra - quando la piattaforma è quasi aperta del tutto Put Plunger On Barrier - Stand Up (quando il pavimento si è richiuso) - mettersi sotto agli spruzzatori antincendio - Put Paper Into Basket - Drop Basket - Light Paper.

Stanza di Vohaul: Salire la scala.

Nella Teca di vetro: Cut Glass - avvicinarsi alla griglia di raffreddamento del computer - Enter Vent.

Dentro al computer: Push Button (il bottono si trova dietro al cilidro a soffietto) - Exit.

Sulla Tastiera del computer: Move Switch (vicino alla levetta ON/OFF) - Type Enlarge - tornare alla teca di vetro ed entrarci - Salire le scale sulla destra.

Corridoio di vetro: Open Box (all'inizio).

Corridoio di Vetro seconda sezione: Giunti a metà percorso Wear Mask.

Corridoio: andare a sinistra fino ai quattro portelli - Push Button (sull'interruttore del primo) - entrare alla svelta prima che il robot ci tocchi.

Escape Pod: Push Launch Button.

Escape Pod nello spazio: Examine Pod - Open Chamber - Enter Chamber.

Adventures

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

CHRONO QUEST

PSYGNOSYS

ATARI ST - AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT. 59.000
VERSIONE PROVATA: AMIGA

La casa produttrice di Barbarian, Obliterator e Baal (tanto per citarne alcuni) intraprende la strada tortuosa dell'Adventure con il nuovissimo Chrono Quest.

La Psygnosys da tempo ci ha abituati agli shoot'em up più o meno mozzafiato e a dire il vero un'adventure proprio non ce la aspettavamo. Non c'è da usare la tastiera ma, come già accadeva nelle avventure Mindscape e Activision, si sfrutta esclusivamente il mouse per controllare le numerose icone su schermo.

La grafica è sempre ad altissimo livello mentre la giocabilità è ottima ma poco immediata; vediamo quindi nei dettagli questo prodotto.

Si parla di una misteriosa macchina del tempo che nostro padre è riuscito a costruire. Ora se ci trovassimo in un prossimo futuro non ci sarebbe nulla di strano ma l'anno che corre è il 1920 e nemmeno i computer sono stati ancora inventati!

Ci troviamo nel castello (anzi nello Chateau, come ci suggeriscono le istruzioni) del genitore, qui convocati urgentemente da una sua missiva. Papà è stato assassinato dal suo non proprio fedelissimo maggiordomo che, scoperta la macchina del tempo, non ha esitato ad impossessarsene, togliendo di mezzo il legittimo proprietario.

Richard, questo il nome del disgraziato maggiordomo, è fuggito nel futuro e la nostra vendetta dovrà necessariamente raggiungerlo sfruttando la fantastica macchina, ritornata misteriosamente al castello.

Per farla funzionare dobbiamo recuperare quattro tessere magnetiche nascoste casualmente in altrettante stanze del maniero.

Tengo a sottolineare che le tessere sono quattro e non tre, come qualche altra rivista ha recentemente suggerito!

Queste tessere contengono una sequenza magnetica memorizzata che funge da programma per far viaggiare l'Explora in altrettante locazioni temporali già visitate da nostro padre.

Per poter raggiungere Richard, nel lontano 2125 bisogna compiere i suddetti balzi nel tempo e collezionare oggetti ed informazioni utili per la missione finale.

Le quattro zone temporali corrispondono alla preistoria (33172 BC), all'India del 1605 AD, al Messico del 750 AD e all'egitto misterioso del 1100 BC.

Nella prima ci troviamo nel bel mezzo dell'era Paleolitica, o età della pietra Gli utensili di qualsiasi genere non sono ancora stati inventati, perciò dovremo sopravvivere utilizzando le mani nude e l'intelligenza.

In India, dovremo localizzare un misterioso tempio indù dove ci attende una grossa ricompensa; attenzione però: l'intera regione pullula di lebbrosi!

In Messico ci troviamo nel bel mezzo della giungla equatoriale, alle prese con imponenti templi Maya, con la lussureggiante vegetazione (che nasconde molti pericoli e molti indizi utilissimi) e con un caldo pazzesco che fiacca notevol-



mente la nostra resistenza.

Nell'Egitto dei faraoni dovremo ovviamente esplorare nientepopodimeno che una piramide!

Nel 2125 scopriremo che Parigi non è più la capitale della Francia e...che moltissime cose sono cambiate. Solo l'arguzia ed il coraggio ci serviranno per portare a termine l'avventura.

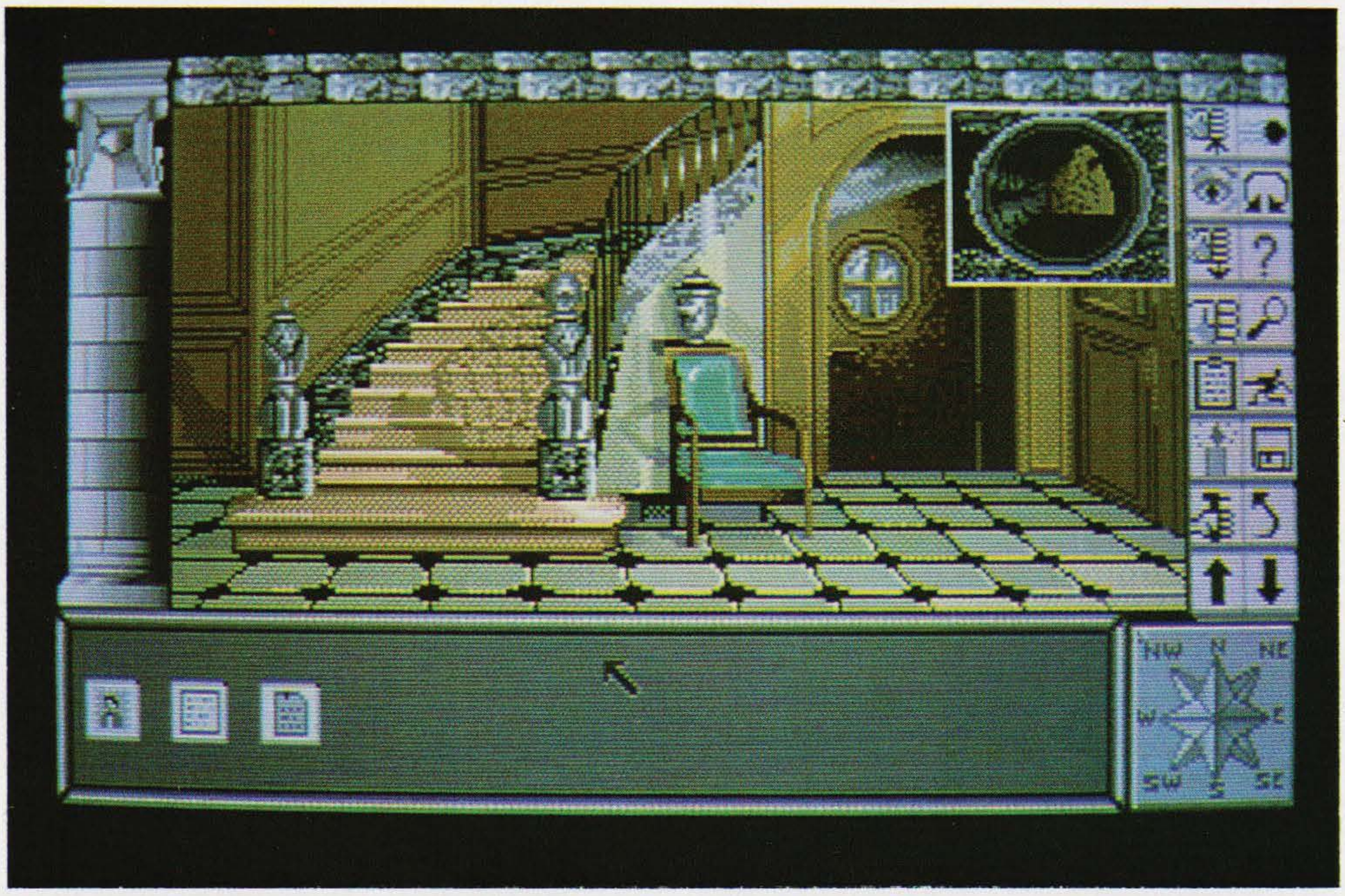
Come dicevo prima il gioco viene gestito completamente dal mouse che controlla 16 icone presenti sul lato destro dello schermo. Possiamo afferrare e depositare oggetti, lanciarne alcuni, utilizzarne altri, esaminare ogni particolare delle varie locazioni, salvare su disco, colpire con i pugni, aprire porte, cassetti, finestre, ecc., ecc. Inoltre, per gli spostamenti si sfrutta una rosa dei venti che offre otto direzioni e una coppia di icone per l'alto, basso. Particolarmente scomoda è l'opzione di salvataggio partita che permette di memorizzare un solo file al contrario di quanto avviene in adventure più evolute come quelle della Sierra.

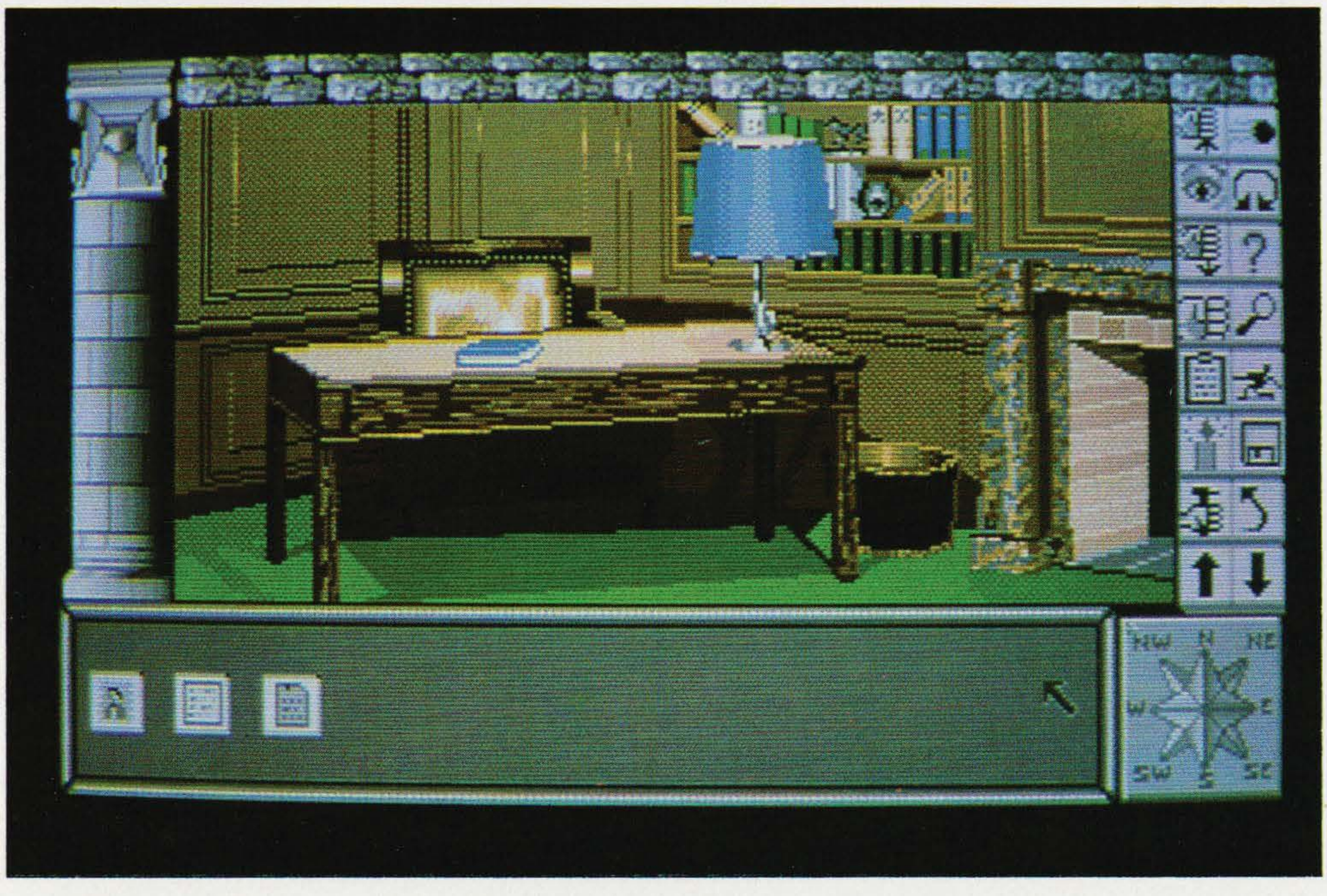
L'interazione con il gioco non è molto immediata nè piacevole da "digerire". Chi è abituato alle avventure con input da tastiera, precise e ben definite, si troverà senz'altro male con Chrono Quest. Per esaminare un oggetto, ad esempio, bisogna posizionare il cursore esattamente sopra alla porzione di schermo in questione; spesso uno scarto di pochi pixel dà risultati confusi, errati o nulli. Lo stesso dicasi per aprire porte e finestre od utilizzare correttamente gli oggetti. Per aprire una cassaforte bisogna trovare un foglietto che riporta la combinazione (che non vediamo) e utilizzare quest'ultimo "sulla" prima. Il tutto si rivela un tantino caotico, problematico e frustrante anche per il più smaliziato giocatore.

Anche negli spostamenti abbiamo qualche problema; il computer non ci dice subito le uscite da una stanza (come i programmi Infocom, con la classica parola "Exit") e ci costringe a provare tutte le otto direzioni, cosa che ci porta a lunghi e fastidiosi tempi d'attesa.

Con un piccolo sforzo di buona volontà si possono risolvere queste notevoli difficoltà d'interazione e nel complesso ci si può godere un'ottima adventure.

La grafica è eccellente e ben definita, con tantissime schermate; peccato per la colonna sonora che è terribilmente noiosa e monotona e ci costringe ad abbassare al minimo il volume del monitor!





CONCLUSIONI

59.000 lire sono quindi spese bene per un'intricata e senza dubbio originale avventura, particolarmente interessante anche in fase di "apprendimento"! La Psygnosys poteva fare di meglio ma come primo tentativo...

Un'ultima parola va spesa al riguardo dell'originale sistema di protezione del gioco che è davvero a prova di pirata: copiatelo se ne siete capaci!!

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
5,8

TIMES OF LORE

Adventures

ORIGIN SYSTEM INC.

C64/128 - IBM
VERSIONE PROVATA SU IBM AT E SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO LIT. 59.000.
IMPORTATORE: LEADER

Molti anni sono passati da quando il buon re Valwyn sconfisse le orde di barbari che avevano invaso il regno, ponendo fine ad una sanguinosa e tragica guerra.

La leggenda racconta che il sovrano, dopo la sconfitta dei barbari, partì per un lungo viaggio, durante il quale doveva aumentare la propria saggezza e la propria forza. Sempre la leggenda narra che Valwyn sarebbe ritornato dopo 20, lunghi, anni. Ma i venti anni sono passati e del re non c'è alcuna traccia.

Nel frattempo il potere dei notabili e venuto meno ed il regno di Albareth è percorso da bande di briganti che taglieggiano la popolazione.

I cittadini di Albareth vivono oramai in un paese senza legge, dove le forze del male dominano e dettano legge.

Questo è il background che fa da sfondo a TIMES OF LORE, un'avventura che è una perfetta miscela fra il game-arcade e la adventure vera e propria.

Gli intrighi, le imboscate, i duelli ed i sopprusi sono l'ingrediente principale di TIMES OF LORE. Le forze del bene, che hanno in voi il loro più strenuo difensore, dovranno faticare parecchio per poter sconfiggere il male.

Il gioco può durare fino ad un massimo di 300 ore, ci sono oltre 13.000 differenti luoghi da esplorare.

Prima di caricare il programma dovete rispondere ad alcune domande riguardanti l'hardware utilizzato.

TIMES OF LORE vede le più diffuse schede grafiche: si va dall'hercules alla VGA. Per girare in modo CGA il programma richiede un minimo di 256K ram, in modo VGA od MCGA occorrono più di 384K. E' possibile utilizzare sia il mouse che il joystick.

Vengono viste anche due schede sonore: la Ad Lib Music Synthesizer Card e la Creative Music System Card. Se invece non volete il sonoro potete escluderlo totalmente.

Il game è gestibile completamente col mouse o col joystick.

Una volta scelto il personaggio preferito tra un barbaro, una valchiria od un cavaliere potete iniziare a giocare.

Vi trovate all'interno di un castello e col mouse guidate il personaggio che impersonate fra stanze, tavoli, suppellettili, guardie ecc... All'interno del castello incontrerete delle persone amiche che vi daranno delle indicazioni sulla vostra missione e sui nemici. All'esterno farete gli incontri più impensabili, dovrete esplorare vaste zone di territorio, abazie, sotterranei, torri ecc....

La giocabilità è elevata; col mouse oltre a gestire lo sprite



L'inizio della nostra storia



Visto le icone?

del personaggio scelto, potete accedere ad un menu ad icone che vi permette di entrare in contatto con il mondo che vi circonda: potete parlare, cercare, fare un inventario di quello che trasportate, dare e prendere cose od oggetti, vedere il punteggio raggiunto e salvare una partita già iniziata.

Tramite il comando USE potete bere una pozione, lanciare un incantesimo o utilizzare degli oggetti che avete raccolto precedentemente.

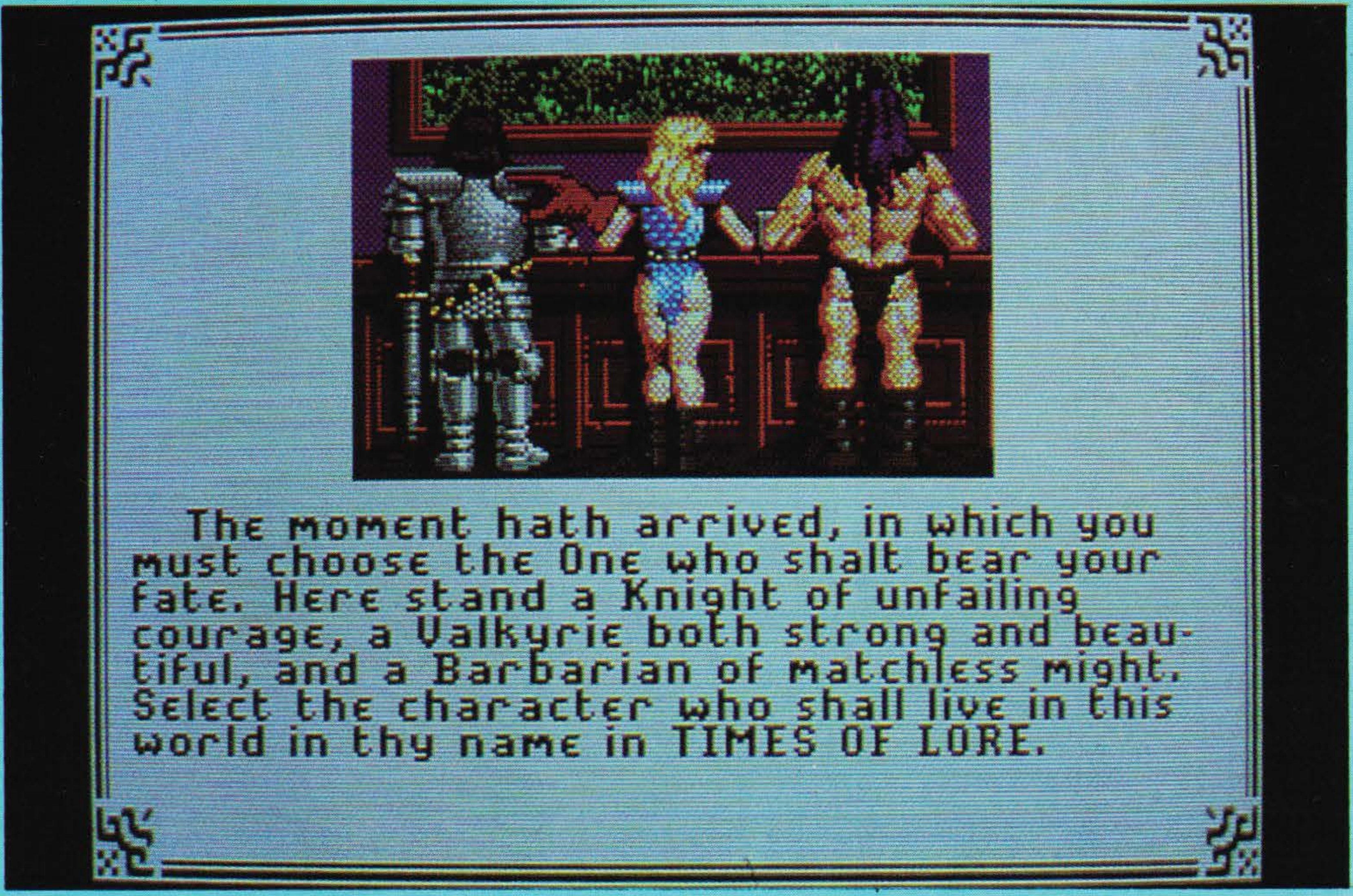
TIMES OF LORE più che un'avventura è un vero e proprio gioco di ruolo, anche se molte volte i confini fra una simulazione, una avventura ed un gioco di ruolo sono quasi invisibili e dipendono dai gusti del giocatore.

Lontane sono le abbozzate atmosfere di un vero Role Playing Game, iniziate, almeno su home e personal computer, da Advanced Dungeons & Dragons.

La limitatissima interazione di questo genere di giochi viene particolarmente incrementata e potenziata per offrire a tutti gli appassionati qualcosa di veramente nuovo ed originale.

Come accade da sempre nella migliore tradizione Origin, la manualistica (purtroppo tutta in inglese!) è curata in maniera superba e introduce perfettamente al gioco sia il neofita che il giocatore professionista.

Superbi disegni ed illustrazioni d'autore completano gli opuscoletti contenuti a iosa nella confezione.



leggere, leggere!



In Times Of Lore si possono fare brutti incontri!

CONCLUSIONI

TYMES OF LORE è un'eccitante avventura grafica, dove la tastiera non viene quasi mai utilizzata: il mouse od il joystick permettono di risolvere tutte le situazioni che si presentano durante lo svolgersi dell'azione. La tastiera diventa indispensabile solo quando si parla con i vari personaggi che forniscono delle utili indicazioni per la felice conclusione del game. L'utilizzo di schede grafiche della nuova generazione, come la VGA e la MCGA, rende la grafica di TIMES OF LORE strepitosa. La possibilità di impartire i comandi tramite la semplice pressione di un bottone del mouse rende elevata la giocabilità di TIMES OF LORE, un'avventura- game- arcade di cui sicuramente sentiremo parlare per parecchio tempo. E' inoltre molto interessante la possibilità di utilizzare schede sintetizzatrici, che, anche se non ancora molto diffuse in Italia, hanno un cospicuo mercato negli Stati Uniti.

Eh sì, un gioco in grado di usare schede così raffinate non ha più rivali, anche computer come l'AMIGA o l'ATARI devono inchinarsi di fronte ad un sistema simile.

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

Simulations

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

AIRBORNE RANGER

MICROPROSE

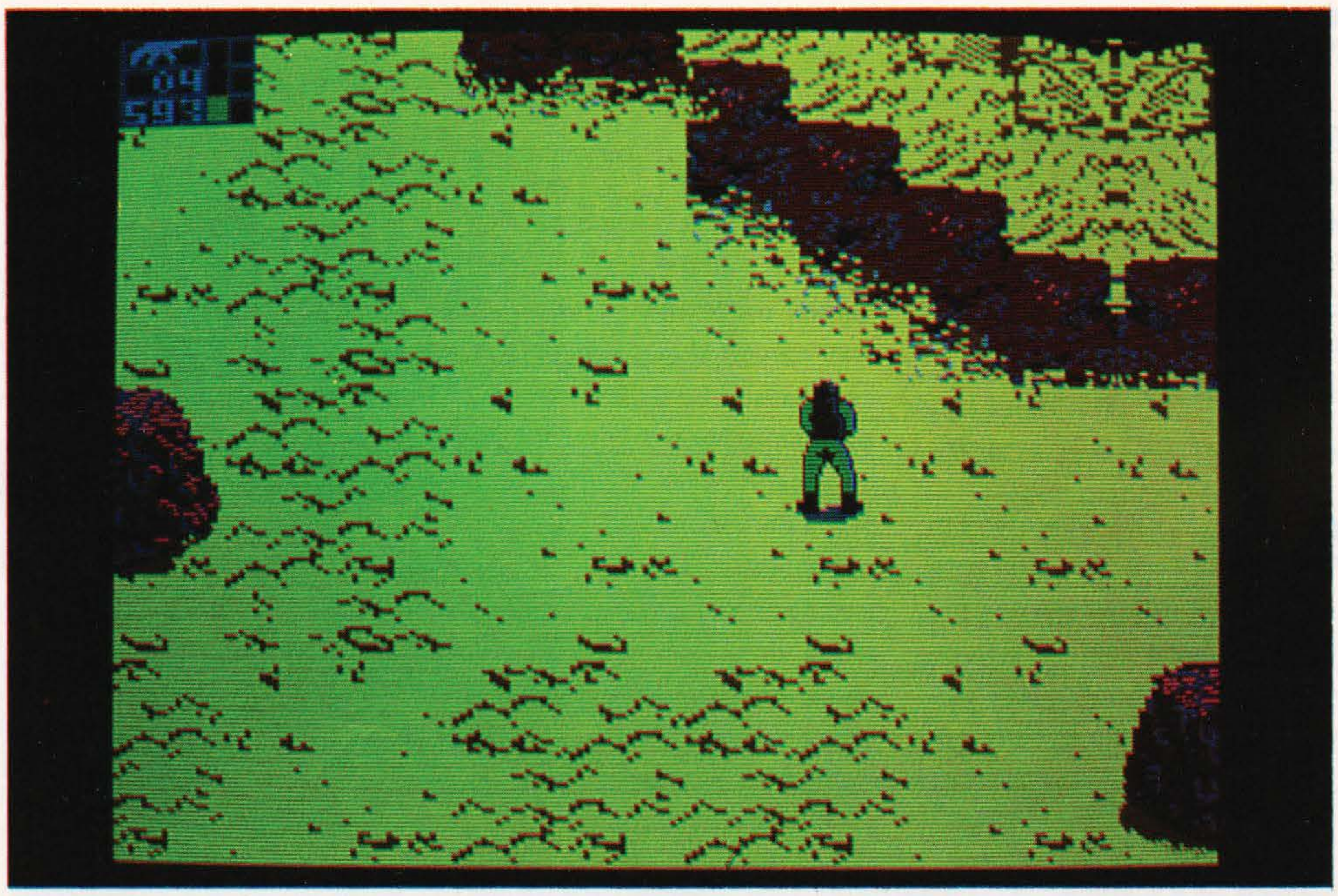
IBM - C64/128
VERSIONE PROVATA SU IBM AT E SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO LIT. 59.000
IMPORTATORE: LEADER

Siete stati arruolati tra i ranger, un corpo specializzato in missioni pericolosissime e con poche possibilità di riuscita. Dopo aver superato le fasi iniziali di addestramento verrete paracadutati in territorio nemico per eseguire la missione assegnatavi, missione che solitamente potrete portare a termine solo con una buona dose di fortuna, oltre al coraggio ed all'abilità di cui disponete. AIRBORNE RANGER è stato disegnato dagli autori di F-15 STRIKE EAGLE e di GUNSHIP, il loro tocco si nota subito, anche se ad onor del vero qui la grafica non è stupenda come in GUNSHIP. AIRBORNE RANGER è un arcade, uno spara e scappa a tre dimensioni. Sullo schermo si vede un ranger, comandato dal joystick, che si muove su un terreno pieno di trappole, bunker, soldati nemici ed installazioni da distruggere. Molte volte oltre a far saltare torri radar, aeroporti, polveriere, bunker, palazzine comando, tank, ecc.... dovrete anche liberare e trarre in salvo un certo numero di prigionieri, tenuti in ostaggio da gruppi terroristici. In questi casi vi trovate a combattere contro i terroristi del medio oriente; siete paracadu-



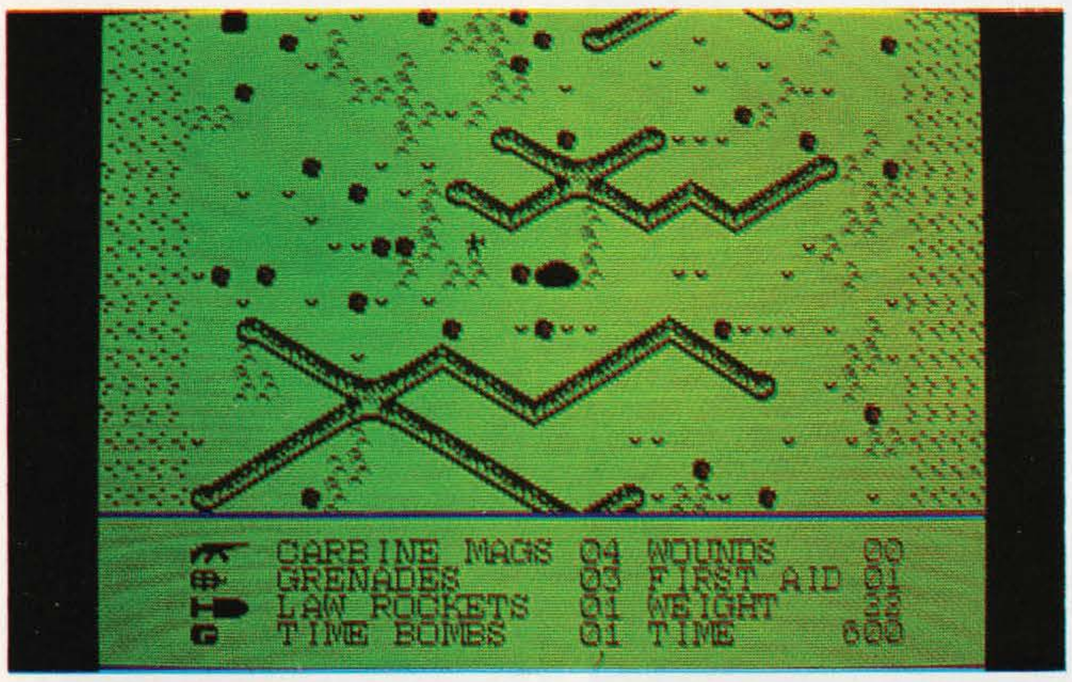


tati nel deserto e dovete cercare di raggiungere il campo avversario senza farvi scorgere. Una volta iniziato il combattimento cercate di raggiungere il punto di rifornimento il più rapidamente possibile, se non ci riuscite correte il rischio di rimanere senza munizioni e per i nemici eliminarvi sarà un gioco da ragazzi. Avete a disposizione un vero e proprio arsenale; se l'equipaggiamento consigliato dal comando non vi soddisfa potete modificarlo a vostro piacimento, l'importante è non superare la quota di peso che potete trasportare senza perdere in velocità e in mobilità. Fra le varie armi che equipaggiano un ranger troviamo: coltelli, bombe ad orologeria, granate, fucili, mitra, lanciarazzi. Nella zona superiore del video, sulla sinistra, c'è l'indicatore dell'arma utilizzata e del quantitativo di munizioni che vi rimangono. Per muovervi velocemente sparando verso gli avversari dovete disporre del joystic; il programma funziona anche da tastiera, ma la giocabilità in questo caso diminuisce di molto. Ora che sapete quasi tutto su Airborne Ranger non vi resta altro da fare che iniziare la



missione che ritenete più idonea alle vostre capacità: potete scegliere fra 12 diversi incarichi:

- distruggere un deposito di munizioni
- impossessarvi dei codici segreti del nemico (per fare ciò dovete infiltrarvi all'interno della palazzina comando, nel quar-tiere generale degli avversari).
- distruggere gli aerei nemici direttamente sulle piste dell'aeroporto





- catturare un ufficiale nemico, per carpirgli tutte le informazioni utili
- interrompere il flusso di petrolio, che scorre in un oleodotto, facendo saltare le condutture
- distruggere un torre di ascolto radar
- disabilitare le rampe di lancio dei missili aria-aria Sam
- liberare degli ostaggi imprigionati in un campo di prigionia
- fotografare un nuovissimo aereo sperimentale che sta compiendo il primo volo di prova
- liberare gli ostaggi americani ed europei tenuti in prigionia da terroristi arabi
- creare un diversivo per permettere al grosso delle forze di attaccare indisturbato
- sabotare gli aerei nemici all'interno degli hangar.

In pratica potete rivivere tutte le missioni che possono essere compiute da un gruppo di incursori, che hanno come unico scopo quello di causare un grosso danno al nemico e poi fuggire per tornare fra le proprie linee. AIRBORNE RANGER funziona con tutte le schede grafiche più diffuse, si va dalla CGA all'EGA alla VGA. In modo EGA funziona a 16 colori in bassa risoluzione, i soliti 320X200 punti. La grafica è abbastanza grossolana, il pixel è volutamente enorme, fa da riempitivo fra un particolare e l'altro. Complessivamente la giocabilità è elevata ed il game è piacevole

CONCLUSIONI:

I signori della Microprose che hanno disegnato Airborne Ranger potevano sicuramente lavorare meglio, infatti gli stessi autori di questo programma hanno scritto e disegnato anche GUNSHIP, che graficamente non ha nulla da invidiare a nessun programma concorrente, specialmente nella versione che gira con EGA ad alta risoluzione.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (5)

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (5)

Valore Globale
6,2

STRIKE FLEET

ELECTRONIC ARTS

IBM - C64/128
PROVATO SU IBM AT CON SCHEDA GRAFICA EGA
PREZZO L.IT. 39.000
IMPORTATORE: C.T.O.

STRIKE FLEET vi permette di comandare una potente task force, formata dalle navi più moderne della marina statunitense. Dovrete confrontarvi con le imbarcazioni più evolute costruite dai russi negli ultimi decenni. In alcuni casi dovrete impartire delle pesanti lezioni a stati nemici che cercano di minare la supremazia americana sui mari del pianeta.

Vi capiterà infatti di rivivere in prima persona alcune azioni veramente accadute nel golfo Persico negli scorsi mesi. Combatterete contro le navi iraniane, cercando di colpire il nemico senza subire danni rilevanti.

Il manuale contiene una marea di dati e di disegni riguardanti le navi che avete a disposizione e le navi del nemico. Dovrete inoltre prestare molta attenzione alle caratteristiche tecniche dei missili vostri e dell'avversario. Lo stesso dicasi per gli aerei e gli elicotteri che sono a disposizione del nemico.

Spesso sarà più semplice una missione contro le forze del Patto di Varsavia, rispetto ad una missione di pattugliamento e scorta all'interno di acque libiche od iraniane.

All'inizio del game dovete formare il gruppo di navi che, ai vostri ordini, dovrà affrontare la battaglia.

Ogni nave, fra quelle a disposizione, costa un determinato quantitativo di punti, i "punti" che avete dipendono dalla pericolosità della missione e dal numero di navi nemiche che dovrete affrontare.

Potete scegliere fra caccia, fregate, incrociatori e PHM (una motovedetta velocissima armata con missili antinave Harpoon, molto simile ad un aliscafo). Alcuni incrociatori sono addirittura armati con i micidiali Tomahawk, potentissimi missili antinave. Alcune fregate hanno imbarcato un certo numero di elicotteri che dovrete utilizzare per esplorare le acque circostanti la task force.

Gli elicotteri sono anche utilizzati per guidare i missili sull'obiettivo. Missili del tipo Harpoon hanno un raggio effettivo di oltre 100 chilometri, i micidiali Exocet possono colpire una nave a 70 chilometri di distanza !!!!

Oltre ai missili antinave avete a disposizione anche missili antisommergibile e missili aria-aria, oltre ad un consistente numero di siluri.

Le forze del nemico possono comprendere sottomarini nucleari, grosse navi da battaglia, incrociatori, caccia, fregate, motosiluranti. Oltre alle navi gli avversari potranno disporre anche di aerei da bombardamento ed intercettori (nel caso operiate nelle acque di alcuni paesi arabi).

I missili che armano le imbarcazioni nemiche vanno dai micidiali KingFish con un'autonomia di quasi 555 chilometri, agli Styx con un raggio d'azione di 46 chilometri, agli SS-N-19 con una





autonomia di ben 540 chilometri.

Il poter sapere per primi la posizione dell'avversario è basilare, soprattutto quando si dispone di armi tanto sofisticate e potenti. In pratica si può distruggere la flotta nemica senza entrare in contatto visivo.

Per la perfetta riuscita della missione è importante utilizzare correttamente tutti i dispositivi elettronici di cui sono munite le varie navi che formano la task force.

Per gestire la flotta ed impartire i vari comandi si utilizza buona parte della tastiera: oltre alle solite freccette ed ai comandi ALT + L ed ALT + S (necessari per salvare un game o per registrarne uno salvato in precedenza) sono attivati quasi tutti i tasti.

Se possedete il joystick potete utilizzarlo per guidare la flotta e per sparare con le armi di bordo.

STRIKE FLEET vede tutte le schede grafiche più diffuse, inutile dire che il risultato migliore si ha utilizzando una scheda EGA o VGA.

CONCLUSIONI

STRIKE FLEET è complessivamente un buon programma di simulazione, la grafica poteva essere superiore, soprattutto per la definizione dei particolari.

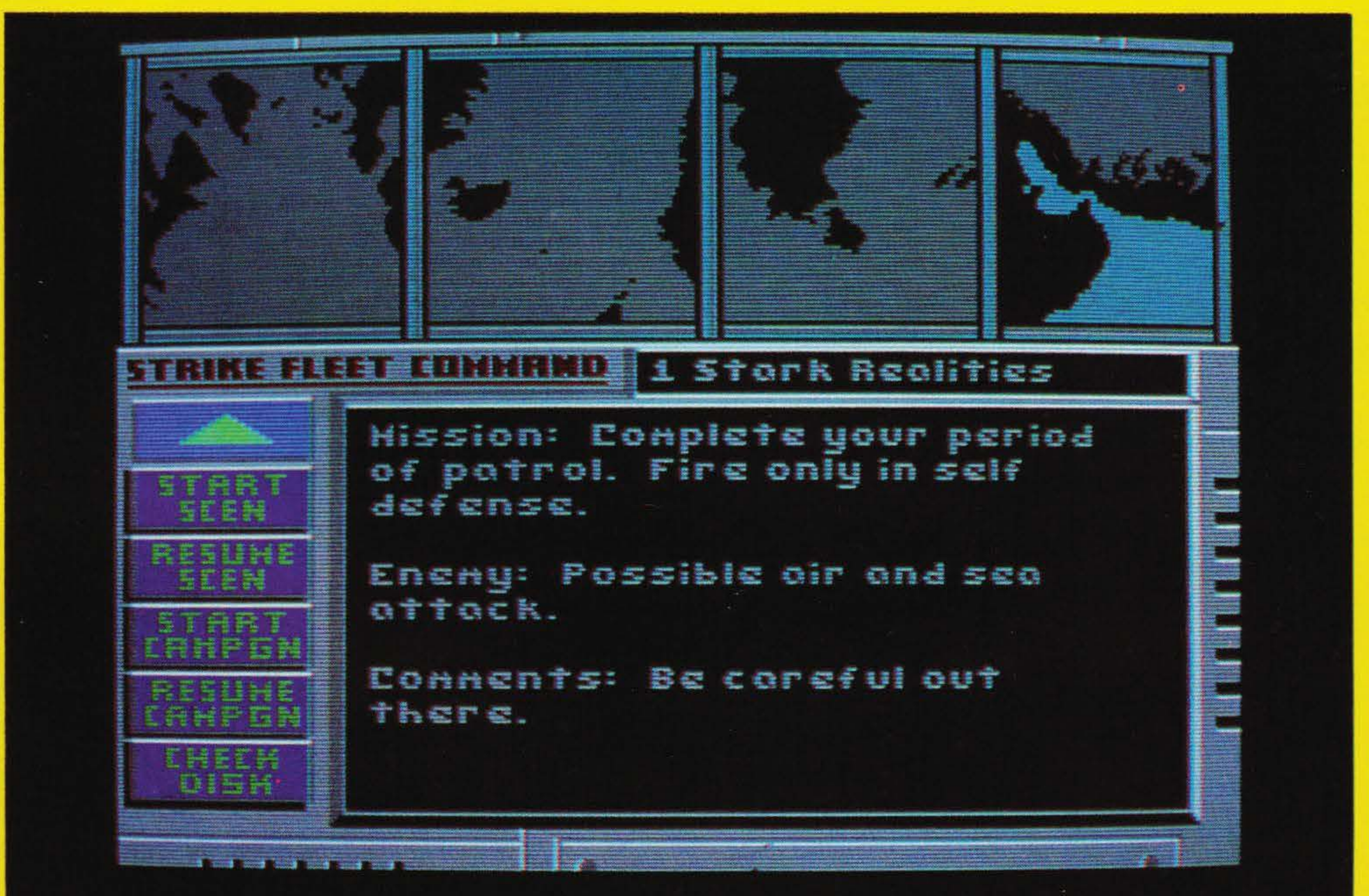
La scheda EGA viene sfruttata a 16 colori in bassa risoluzione (320 per 200 pixel) per consentire al programma di girare su computer che non hanno 640 K di memoria, infatti basta avere un minimo di 384K ram.

Il programma viene venduto su un dischetto completamente sprotetto che può essere facilmente installato su hard disk.

Unica protezione è la richiesta della conferma di alcuni dati, disponibili sul manualetto, riguardanti le navi che si incontreranno sui teatri di battaglia.

Complessivamente un buon game in grado fra l'altro di girare anche con scheda grafica Hercules.





Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

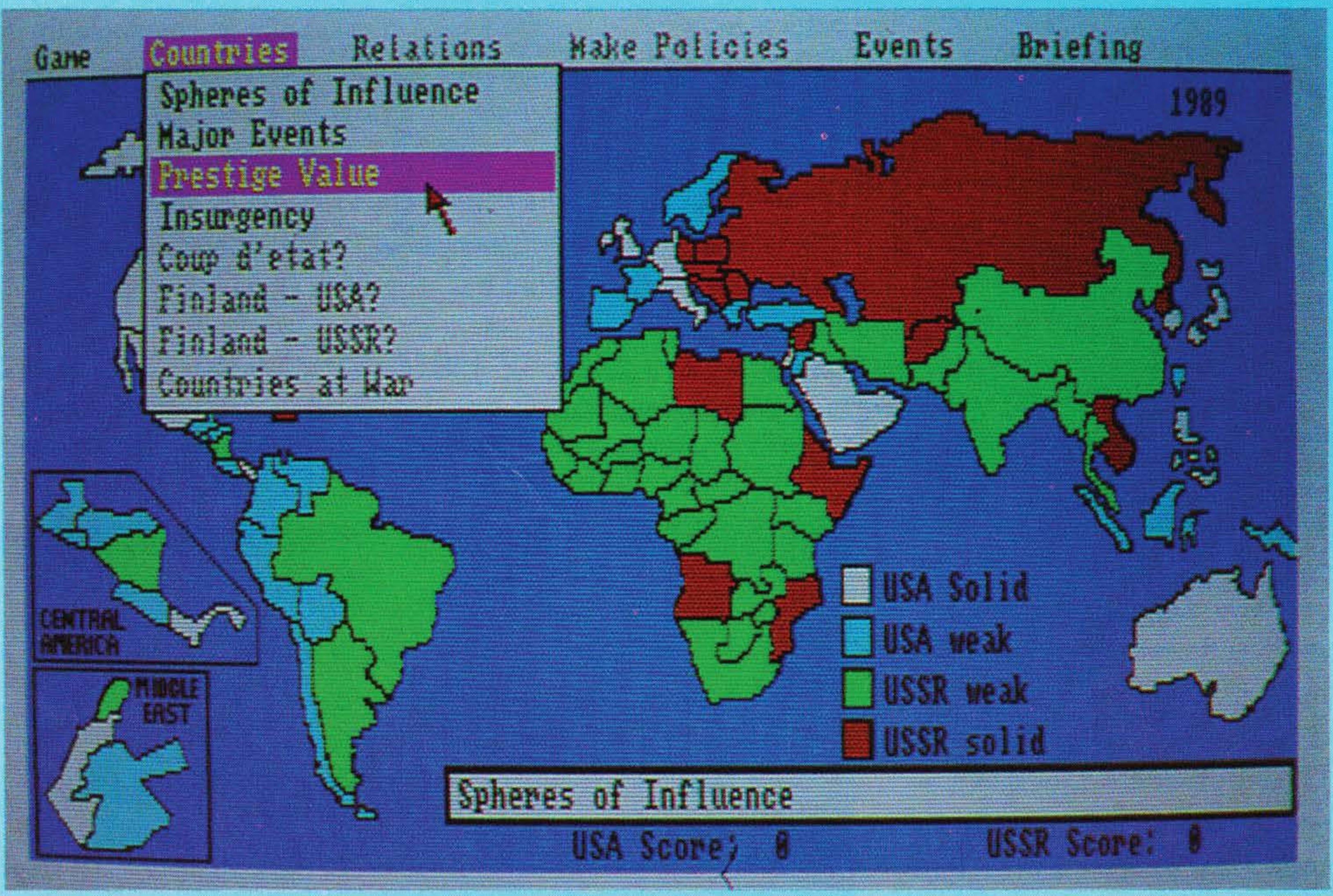
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,2

BALANCE OF POWER THE 1990 EDITION

MINDSCAPE INC.

AMIGA - MACINTOSH
PREZZO L.IT 49.000
IMPORTATORE:



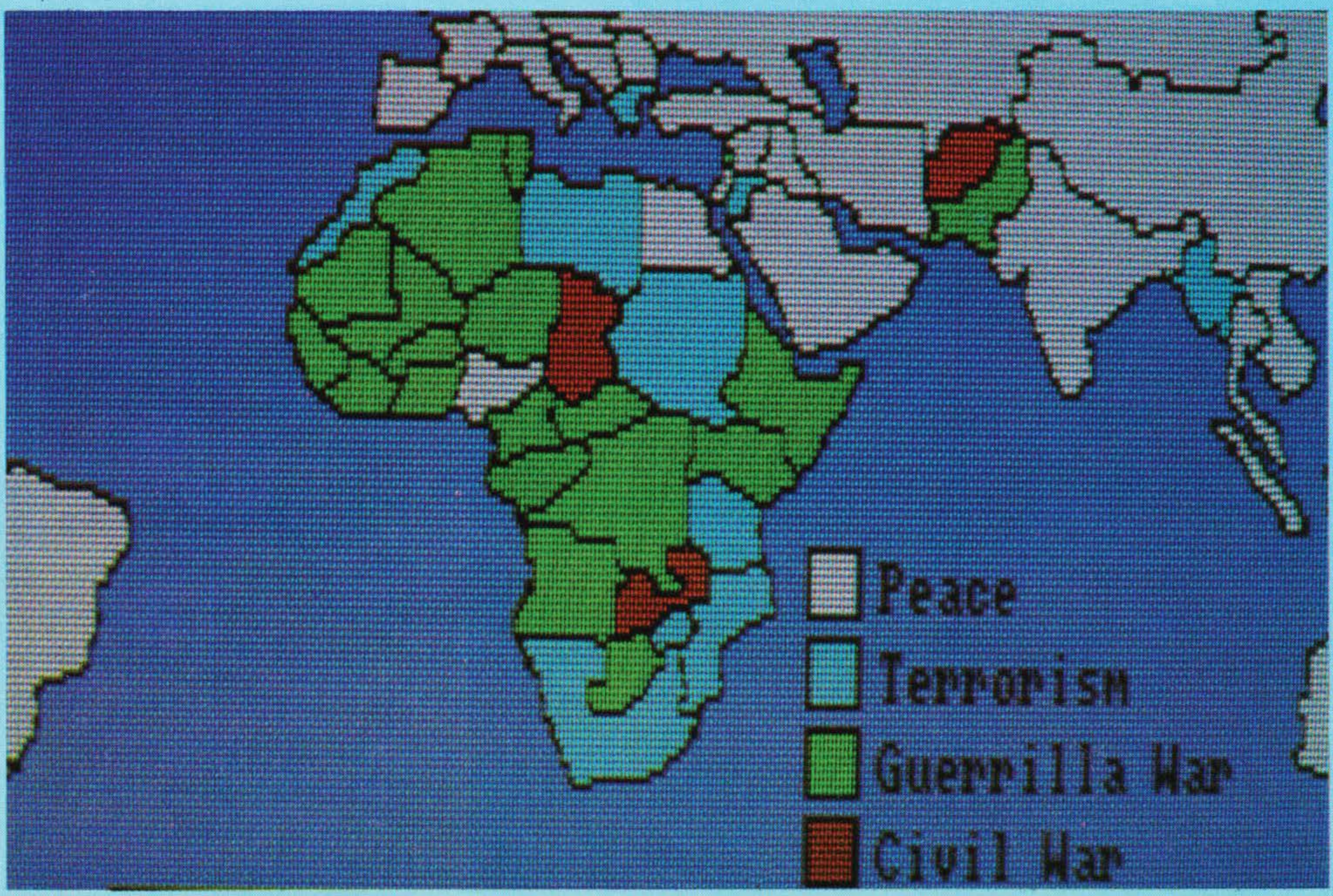
Gli ultimi anni hanno visto grossi cambiamenti nella politica espansionistica delle superpotenze, il loro interessamento verso i meno potenti è aumentato e troppo forte è stata la tentazione di usare il potere militare per interferire negli affari interni delle singole nazioni, come è successo in Afganistan ed in Nicaragua. Alcuni conflitti sono stati parzialmente risolti (come la guerra Iraq-Iran), mentre altri si sono complicati come nel Libano ed in Palestina. In questo scenario mondiale si va ad inserire THE 1990 EDITION, nuova versione di BALANCE OF POWER, fantastica simulazione politico-militare, che vide la propria nascita tempo fa con la vecchia ed insuperata AMIGA 1000. Questa nuova release di BALANCE OF POWER richiede almeno 512 K di memoria e, se non avete memoria aggiuntiva, la sconnessione del secondo drive. Rispetto alla vecchia versione sono state apportate delle modifiche significative: ora si hanno 80 paesi contro i 62 dell'altra release; in caso di crisi viene convocato un gruppo di consiglieri che forniscono il loro parere sulla materia del contendere, questo gruppo di esperti è solitamente molto capace e ben informato sull'umore degli avversari. E' stato aggiunto un quarto livello, chiamato "MULTIPOLAR", permette di attivare tutte le opzioni più complesse presenti nel game; vengono anche utilizzate delle schermate che solitamente non sono attivate, vista la complessità dei dati forniti e la loro non sempre facile leggibilità in una corretta visione politica globale.

Le nazioni minori sono, ora, in grado di dichiarare guerra e di portare avanti politiche espansionistiche autonome in totale disaccordo con le due superpotenze. Sempre nel quarto livello è possibile compiere guerre locali, come l'invasione di piccoli stati, per difendere i propri interessi e cercare di aumentare la sfera di influenza.

THE 1990 EDITION copre un periodo che va dal 1989 al 1997, almeno per quelle che sono le aspettative degli autori.

All'inizio del game viene proposta la mappa del mondo raffigurante il grado di amicizia dei singoli stati verso le due superpotenze. Ad esempio avremo gli stati della NATO, come l'Italia, la Germania Occidentale e l'Inghilterra fedeli all'alleato americano; mentre gli stati del Patto di Varsavia sono vicini all'alleato russo.

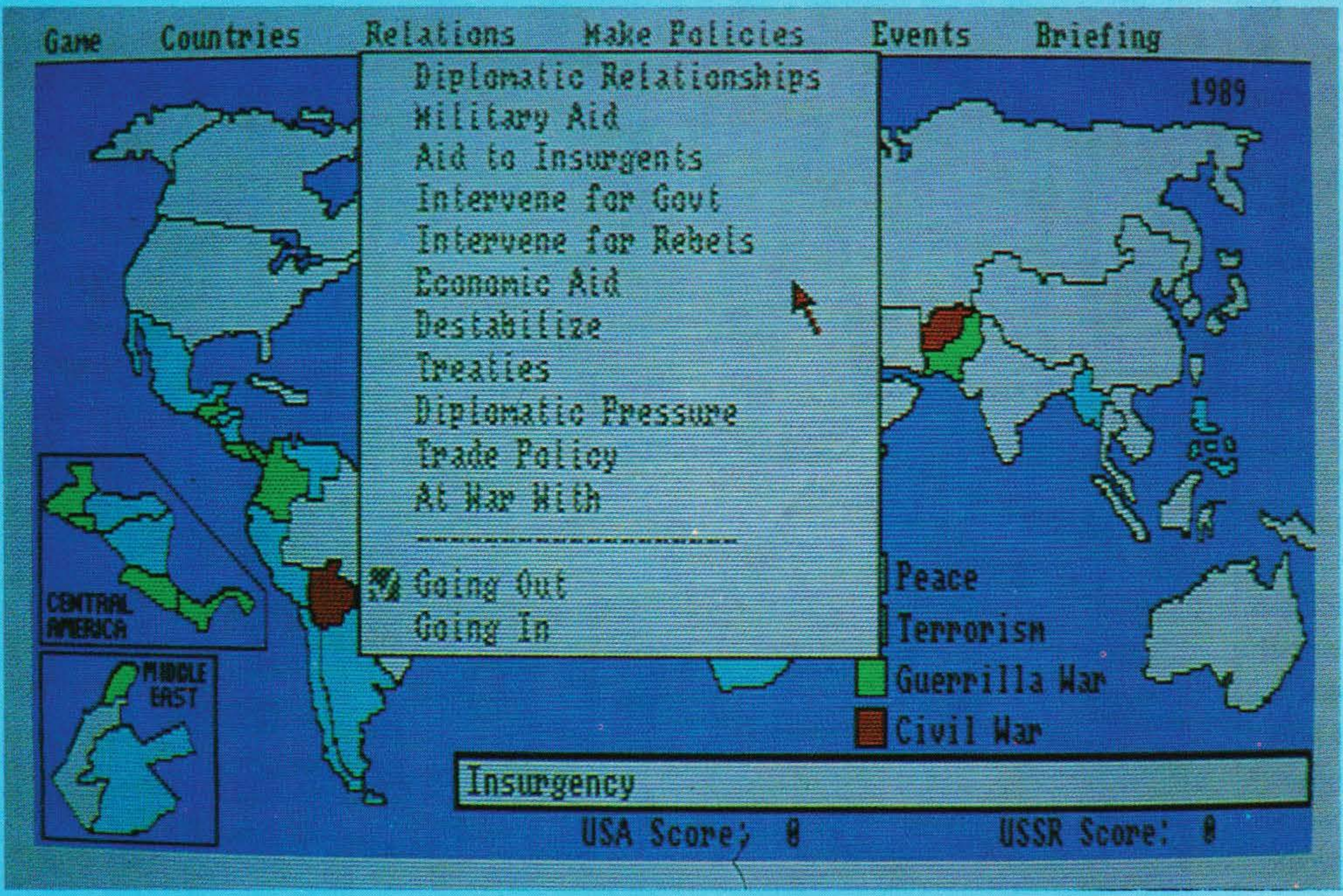
Questo tipo di informazioni riguarda tutti gli stati del pianeta. In molti casi la realtà è però meno semplice di quella mostrata dalle varie mappe raffigurate sullo schermo. Molte informazioni vengono fornite dai giornali locali, che possono essere sfogliati con calma e sono sempre pieni di notizie molto interessanti. Potremo così conoscere il grado di successo della nostra politica e di quella dell'avversario sulla popolazione



locale e sui mass-media.

Il programma si basa su un enorme database, nel quale sono contenuti (ed aggiornati) tutti i dati delle 80 nazioni che fanno parte di questa simulazione.

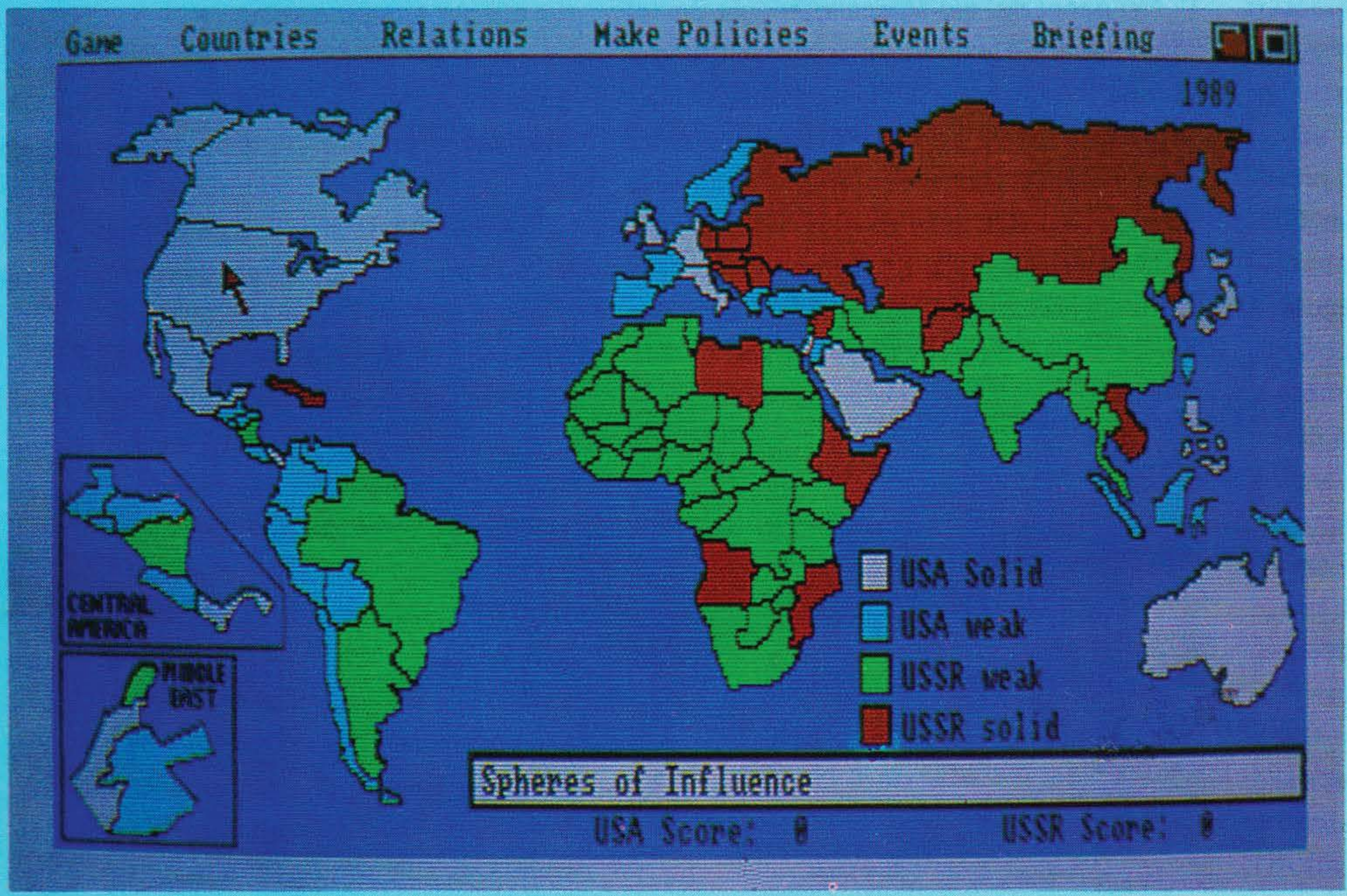
to uomini nuovi al comando sia in Russia sia negli Stati Uniti. BALANCE OF POWER permette ad ogni giocatore di portare avanti la propria linea politica come accade veramente nella



La vittoria finale di un contendente è determinata dal punteggio raggiunto. I punti vengono distribuiti (speriamo in modo imparziale) dal computer e dipendono dal successo, e spesso anche dai fallimenti, della linea politica di ogni singola amministrazione.

C'è da chiedersi se gli autori hanno tenuto in debita considerazione i più recenti sconvolgimenti politici che hanno porta-

realtà di tutti i giorni nel mondo. E' possibile aiutare economicamente e militarmente gruppi ostili a regimi favorevoli al nostro nemico, si può impedire all'avversario di portare a compimento azioni che tornerebbero a nostro svantaggio (in questo caso fate molta attenzione a non causare lo scoppio, anche accidentale, di una guerra atomica che non avrebbe nè vinti nè vincitori).



CONCLUSIONE

Anche questa volta i programmatori della MINDSCAPE hanno fatto un eccellente lavoro, il programma è entusiasmante. Le critiche ricevute da BALANCE OF POWER THE 1990 EDITION negli USA sono ottime, giornali come: N. Y. Time Magazine, Family & Home Office Computing, Personal Computing ne hanno fatto recensioni entusiastiche. Sicuramente BALANCE OF POWER è una simulazione geopolitica che non dovrebbe mancare negli archivi degli appassionati di wargames. C'è da aggiungere che il programma può avere anche degli scopi educativi, infatti i giocatori sono costretti a conoscere i nomi e la localizzazione dei vari stati della Terra, devono informarsi sulla storia delle singole nazioni, sul governo che le comanda, sui vari leader che spesso fanno del potere qualcosa di negativo e contrario agli interessi del proprio popolo. La grafica è eccezionale anche per macchina come l'Amiga ed il Macintosh. La giocabilità è elevata, la possibilità di impartire tutti i comandi tramite menu a tendina rende semplice ed immediata ogni azione.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

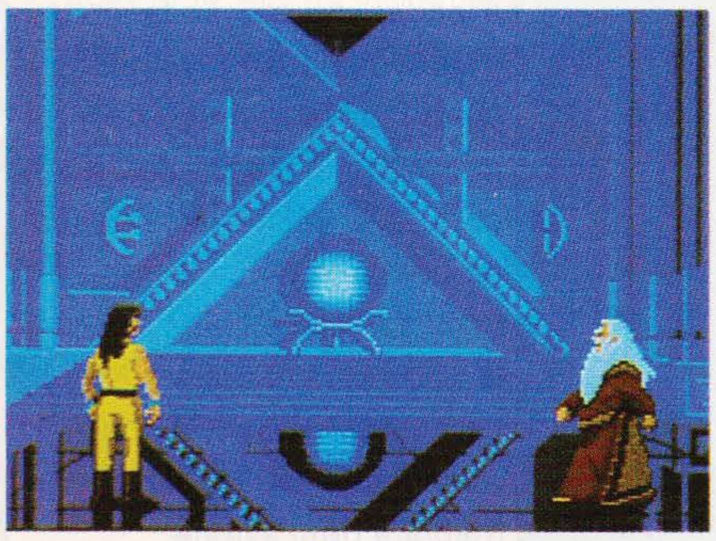
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8

WORLD NEWS

Kristal è il nuovo gioco della Addictive, prodotto in collaborazione con la Prism Leisure.

A metà fra un gioco Cinemaware e un'avventura a la Captain Blood Kristal si presenta molto originale, spettacolare e particolarmente innovativo nella sua concezione. Presto in Italia.



Kristal

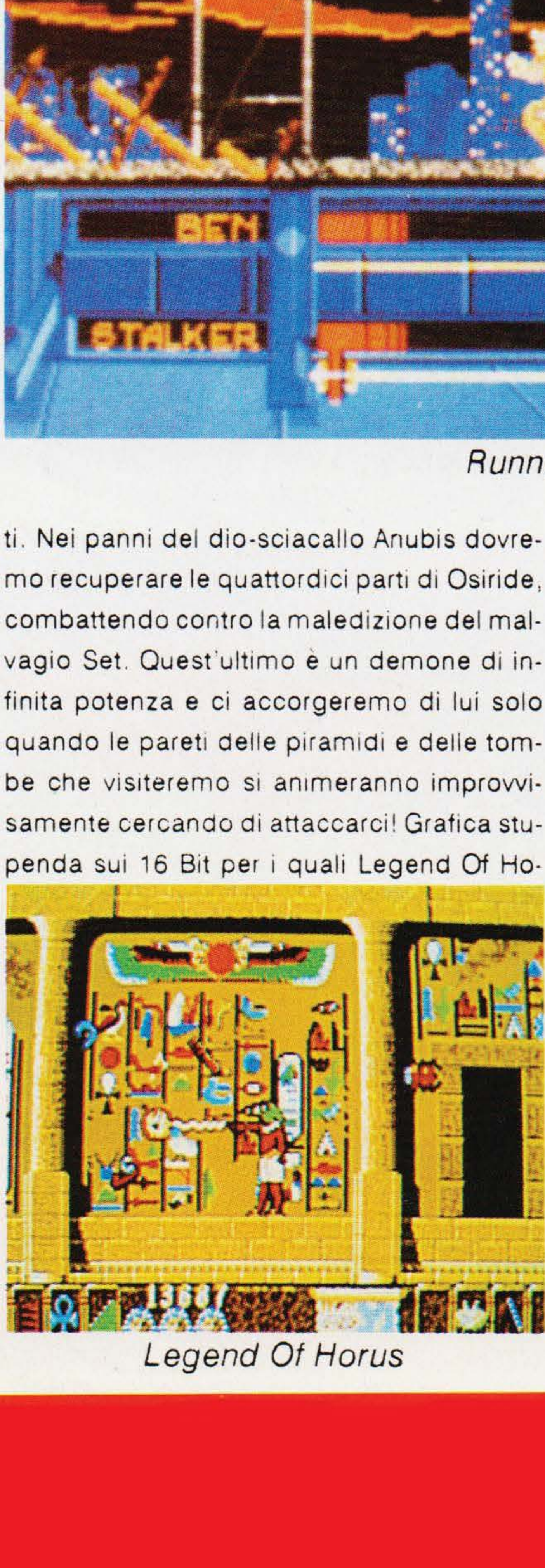


Running Man

Us Gold presenta Moonwalker, il nuovo videogame basato sull'omonimo lungometraggio musicale di Michael Jackson. Azione, spettacolarità, divertimento ed un pizzico di magia sono gli ingredienti principali. Sarà particolarmente bello sui 16 Bit?! Sempre dalla US GOLD arriva anche Nightmare On Elm Street numero 4. Eddie, il mostro "unghione" dell'omonimo lungometraggio horror, arriva anche in versione 8 e 16 Bit: tremate, tremate!!

Schwarzenegger è nuovamente protagonista di un film e (ti pareva?!) di un videogioco. The Running Man sarà tradotto in pixel dalla Grandslam, già produttrice di Pacmania e Peter Beardsley's Soccer).

Legend Of Horus è il nuovo game della Logotron che ha lasciato le simulazioni di scacchi per darsi agli arcade più indiavolati. Nei panni del dio-sciacallo Anubis dovremo recuperare le quattordici parti di Osiride, combattendo contro la maledizione del malvagio Set. Quest'ultimo è un demone di infinita potenza e ci accorgeremo di lui solo quando le pareti delle piramidi e delle tombe che visiteremo si animeranno improvvisamente cercando di attaccarci! Grafica stupenda sui 16 Bit per i quali Legend Of Horus sta per essere distribuito.



Legend Of Horus

La Domark arriva fresca, fresca con Vindicator, un classico gioco di guerra tratto direttamente dall'omonimo arcade targato Tengen. A bordo di un piccolo ma potente carro armato ecco sfilare davanti a noi migliaia di schermi e di ostacoli. Vinca il migliore sugli 8 Bit!! Sempre in casa Domark si parla di una nuova avventura computerizzata di James Bond. L'intramontabile Connery-Bond di Goldfinger sta infatti per invadere le nostre RAM per tutti i formati. Sugli otto e sui sedici megacicli..opps, Bit, dalla Domark con...furore!! Hard Driving, l'omonimo coin-op Atari di incredibile successo, sta per diventare una realtà home computer. Lo ha annunciato sempre la Domark in occasione di una recentissima conferenza stampa sulla produzione '89. Ci sarà da divertirsi soprattutto su ST e Amiga ma, a detta dei pro-

grammatori Domark, anche le versioni ad 8 Bit saranno senz'altro meglio di ogni altro game di guida esistente.

Arriva una nuova versione dell'emulatore MS/DOS PC Ditto per Atari ST. L'Atari Italiana ne sta curando l'importazione e la distribuzione su tutto il territorio nazionale. La nuova release del PC Ditto prevede l'utilizzo di DOS più evoluti e si presenta particolarmente più versatile e veloce. Sul prezzo tutto è ancora Top Secret!!

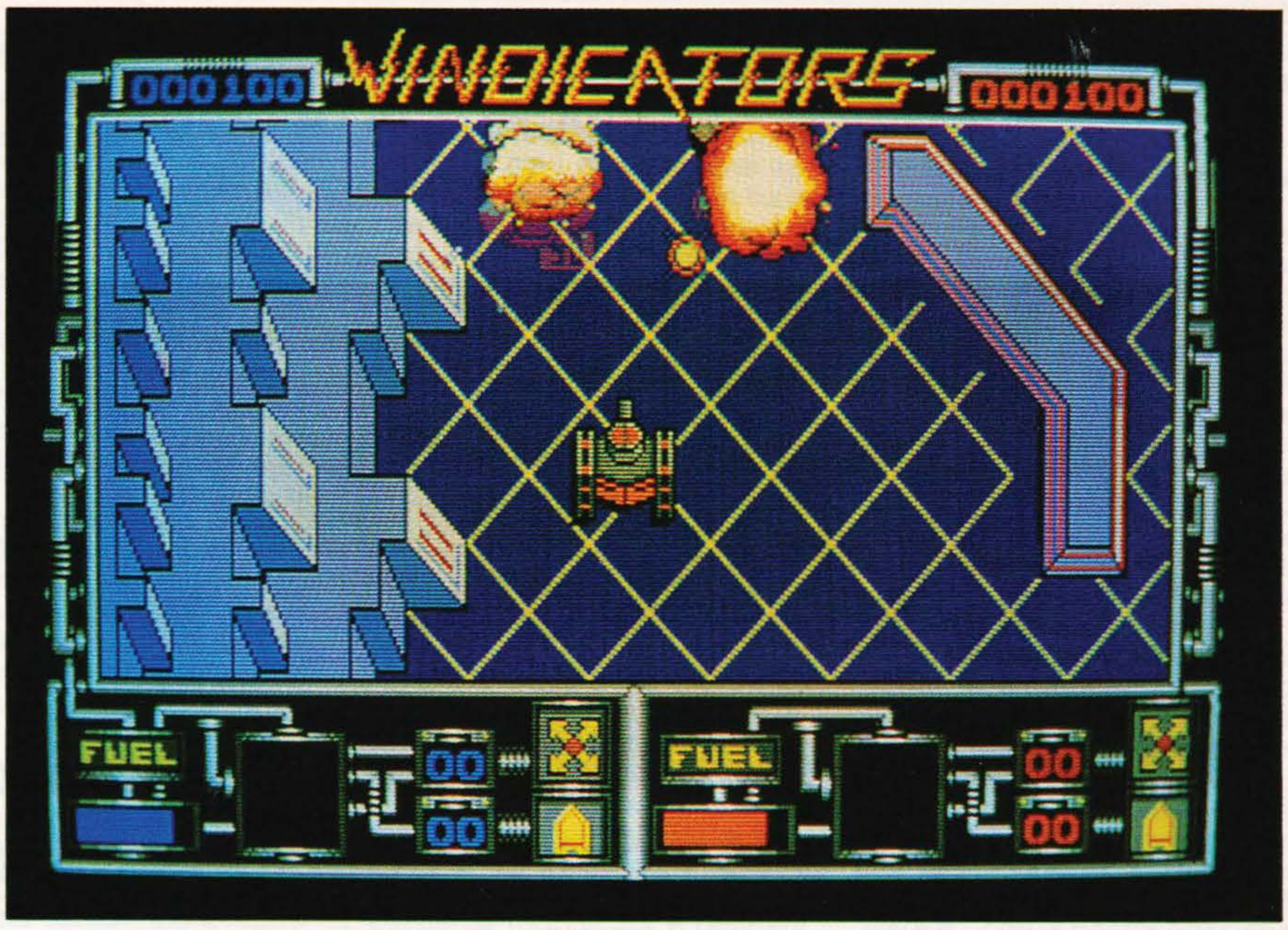
La Pandora presenta la più attesa risposta al Dungeonmaster della FTL. Si tratta di una nuovissima versione del popolare Barbarian Palace che include molti elementi di strategia e tantissime atmosfere adventure. Il gioco è Goldregons Domain i computer su cui gira Atari ST, Amiga ed IBM PC!!

Il famoso rompicapo Tetris prodotto dalla Mirrorsoft londinese è diventato una stupenda realtà arcade. Tutto questo grazie all'Atari americana che ha pensato bene di immettere nelle sale giochi di tutto il mondo qualcosa di più di un solito, indiavolto shoot'em up. Come già era accaduto per il Pitfall Activision (sì, quello di David Crane), Tetris si riveste di una nuova grafica e di un nuovo look sofisticatissimo unito alla giocabilità e al divertimento di sempre. Provatelo anche al bar: vi divertirete un mondo!!

Dalla Microdeal arriva Airball in versione Amiga. Il famoso degno erede di Marble Madness verrà venduto a 19.95 sterline nel Regno Unito entro pochi giorni. In Italia ne è previsto l'arrivo per il mese prossimo. Si tratta del primo Airball mentre non è prevista la versione Amiga dell'omonimo Construction Set.

Zak McKraken And The Alien Mindbenders tarda ad arrivare neel nostro paese. Ciò è dovuto al fatto che la Leader di Varese ne sta curando la traduzione completa in italiano relativa al manuale e al programma stesso. L'originale adventure interattivo prodotto dalla Lucasfilm in collaborazione con la US GOLD arriverà presto per CBM64/128 e Amiga e ce lo potremo gustare fino in fondo finalmente nelle nostra lingua!

Conqueror è il nuovo gioco realizzato con le tecniche tridimensionali di Virus. A tutt'oggi Conqueror girà su Archimedes ma la Firebird ha quasi finito di approntare la conversione per i più famosi sedici Bit. Invece dell'astronave abbiamo un piccolo carro armato ma, il divertimento sarà lo stesso!



Vindicators



Dragonscape



Galdregons Domain

LA CROCIATA CONTINUA...

ORIGINALI O COPIE?

Esaminiamo punto per punto la situazione con le interviste rilasciate alla nostra redazione dai diretti interessati

La "bomba" esplosa sul mercato del software italiano qualche settimana fa ha dato origine ad una preoccupante diatriba fra due famosissimi ed affermati importatori e distributori. Sulla base di una fitta corrispondenza intercorsa fra le parti in causa, il risultato della disfida sta per essere sviscerato dai rispettivi rappresentanti legali in un aula di tribunale.

Un nostro esclusivo reportage "a caldo" ci permette finalmente di offrire all'opinione pubblica, molti dati precisi su cui si basa lo scontro. Non ci vogliamo assolutamente eleggere giudici, nè formulare sentenze sulla base del nostro punto di vista: in qualità di giornalisti ed informatori ci limitiamo ad esporre i dati raccolti non solo attraverso le normali fonti ma elaborati direttamente dopo un'intervista alle persone interessate e legate alla vicenda.

Dopo l'apparizione delle prime denunce su alcuni quotidiani e nei carnet dei vari rappresentanti legali, sono emersi i nomi ed i fatti precisi. La Leader Distribuzione di Casciago (VA) ha accusato la ditta Ital Video di Castenaso (BO) di aver contraffatto, copiato ed immesso sul mercato numerosi videogame di produzione anglosassone, già regolarmente importati dalla prima. Non si tratta di semplici copie artigianali, come afferma John Holder, Amministratore Delegato Leader, ma di veri e propri "capolavori" di pirataggio, con tanto di istruzioni, confezioni e accessori abilmente contraffatti. Il 16 Marzo scorso è scattato il sequestro della presunta merce contraffatta, concesso alla Leader dalla magistratura. Il sequestro però, documenti alla mano, si rivela "mancato" in quanto dei prodotti copiati ed abusivi in casa Ital Video non v'è nemmeno l'ombra. Dal canto suo il Sig. Arioti, amministratore unico della ditta incriminata, nega fermamente di aver intrapreso le suddette illecite azioni e attribuisce la responsabilità del gesto a qualche concorrente senza scrupoli desideroso di gettar discredito ed infangare il buon nome della Ital Video.

Prima di continuare, sentendo dalla viva voce degli interessati le dichiarazioni salienti ed i particolari della vicenda, ecco un po' di storia sulle due società.

La Leader Distribuzione di Casciago si è da sempre contraddistinta per aver intrapreso una capillare e organizzatissima importazione e distribuzione di software originale, ergendosi per prima contro il dilagante e nefasto fenomeno della pirateria, peraltro bistrattato e dimenticato dalle relative legislazioni italiane. Software House di grido e chiarissima fama internazionale hanno così potuto ampliare i propri orizzonti commerciali, gratificando, in contemporanea con le uscite sul mercato straniero, tutti gli utenti e gli amatori del nostro paese. John Holder ha fatto anche di più, pensando bene di inserire nei prodotti succitati chiare documentazioni tradotte nella nostra lingua, sfruttando la relativa autorizzazione.

La Ital Video non può vantare un'altrettanto lunga presenza sul mercato, ma sin dagli albori è sempre riuscita a proporre una valida e regolare concorrenza commerciale alla dilagante egemonia Leader.

Punta di diamante del catalogo Ital Video non sono solo i programmi regolarmente acquistati ed importati, ma anche numerosi validi esempi di software "nostrano" che, grazie a questa ditta, hanno potuto contrapporsi all'avanzata di quello straniero. Ricordiamo "Il gioco delle Bocce", ad esempio, e molti altri ancora, scritti da game designer italiani, scoperti e portati alla ribalta proprio dalla ditta di Castenaso.

L'ACCUSA (parla il Sig. John Holder, Amm. delegato Leader)

Che cosa e' successo esattamente?

Grazie alle comunicazioni pervenuteci dal alcune Software House come la Telecom Soft, la Gremlin e la Ocean abbiamo potuto dare un fondamento alle nostre supposizioni basate su una precedente indagine personale.

Pare infatti che sul territorio nazionale si trovino numerosi esemplari di videogame, contraffatti perfettamente e della cui vendita le case produttrici non sanno nulla.

Mi spiego, un prodotto come Return Of The Jedi (Domark) o Rambo III lo si può trovare nello stesso negozio in due esemplari quasi identici.

Quello di dubbia e misteriosa provenienza riporta un chiaro sticker con il nome e l'indirizzo della Ital Video distribuzioni.

In cosa consistono le differenze fra i due prodotti?

Innanzitutto la cassetta contenente il nastro non presenta il tipico design inglese (questo ce l'ha confermato anche la Telecom Soft una volta in possesso di un esemplare), poi le fascette colorate differiscono leggermente nelle tonalità e nelle qualità di stampa.

Le sfumature sono più scure o più chiare, i caratteri sono poco leggibili e la stessa carta impiegata per la stampa ha un peso differente da quella originale delle case madri. Anche il supporto magnetico e i libretti di istruzioni riportano queste lievi ma riscontrabili differenze, mentre il programma vero e proprio risulta ovviamente inalterato.

Le stesse case produttrici, interpellate, affermano di non aver prodotto gli esemplari incriminati.

Sempre la Telecom afferma con sicurezza che è stato eseguito un lavoro di scanner per riprodurre, il più fedelmente possibile, questi dettagli.

La Gremlin, dal canto suo, dopo aver esaminato una copia presumibilmente contraffatta di Super Star Soccer per MSX afferma che il prodotto non è stato assolutamente confezionato dalla Gremlin Graphics e nemmeno sotto sua licenza.

Per citare ancora un esempio è la volta della Ocean che ha negato fermamente la paternità dei Guerrilla Wars, Rambo III e Operation Wolf rinvenuti sul mercato italiano e recanti le suddette piccole differenze.

Cosa ci può dire per rassicurare gli acquirenti di originali?

Credo che sia un problema che riguardi soprattutto i rivenditori.

L'unica cosa che l'utente finale può fare è di cercare di rivolgersi a negozi Soft Center o comunque di fiducia, rifiutandosi di accettare prodotti non originali. Per quanto riguarda i rivenditori la situazione è completamente diversa.

Una volta avvisati di questo commercio abusivo il rivenditore dovrebbe rifiutare merce di questo genere altrimenti corre il rischio di incorrere in sanzioni per acquisto incauto o addirittura per ricettazione.

Vorrei fare le seguenti osservazioni riguardo l'ipotesi che giochi falsi siano stati commercializzati con una etichetta Italvideo anch'essa falsa.

Secondo me il ricorso ad una etichetta era un'esigenza e non un fatto casuale in quanto la qualità della riproduzione del codice a barre sul retro dei giochi era pessima, un punto debole di una copia quasi perfetta, quindi era meglio ricoprirla.

Comunque basta chiedere ai rivenditori che hanno acquistato giochi con etichetta "Italvideo" e vedere se si sono riforniti da distributori e agenti Italvideo oppure da fonti diverse.

A proposito del procedimento legale di cui si è parlato?

Bhè, a questo punto sia da parte mia che delle case sopracitate è scattato appunto un procedimento legale che ha portato ad una ispezione e ad un sequestro di eventuale materiale contraffatto presso la Ital Video di Castenaso.

Come accennavo poc'anzi si è trattato di un mancato sequestro che alla Ital Video non ha rinvenuto nessun prodotto sospetto.

Il Sig. Mario Arioti, amministratore unico della società, è anche titolare della vicina ditta Armati, avente ragione sociale la registrazione e la duplicazione per conto terzi di cassette audio e video.

LA DIFESA (parla il Sig. Mario Arioti della Ital Video di Castenaso)

Dopo questa serie improvvisa di denunce e accuse qual'è la sua posizione?

Innazitutto ci tengo a precisare che l'Ital Video da me rappresentata non ha mai avuto a che fare con questo tipo di mercato. Noi stiamo, per conto nostro, facendo indagini per vedere se esistono veramente queste copie, o se è frutto della fantasia di qualcuno; è probabile che alla fine di questa storia saltino fuori delle grosse sorprese.

Quindi nego fermamente di aver prodotto, o se vuole, copiato o contraffatto, alcun programma.

Noi lavoriamo con diverse software house e là dove non riusciamo ad avere il prodotto (dopo la ormai provata diffamazione fatta dalla concorrente Leader a dirigenti delle case produttrici inglesi) con importazioni parallele da grossisti del posto.

A questo proposito ho richiesto ed ottenuto delle garanzie scritte da questi ultimi, relative all'originalità e alla qualità dei prodotti che ho acquistato e rivenduto, in quanto per un attimo ho temuto che in qualche modo potessi aver acquistato inconsciamente prodotti contraffatti.

Questi documenti sono già stati messi agli atti.

Tutta questa diffamazione è chiaramente volta allo scopo di buttarci fuori dal mercato e di avere da parte della Leader il monopolio.

Perchè sul retro dei programmi "copiati" c'è la sua etichetta?

Rispondo con un'altra domanda: "Perchè debbo credere che il tutto sia falsificato e la mia etichetta no?". Comunque al riguardo è veramente puerile pensare che si sia costruita un'etichetta per coprire come è stato detto, un pessimo codice a barre.

Noi usiamo questo spazio perchè è solo più evidente essendo bianco, così come abbiamo fatto da sempre; se è vero che le copie mandate dalla concorrenza alle case erano così piene di difetti avremmo dovuto fare un'etichetta così grande da coprire completamente il cartellino; "tutto questo è pura fantasia!".

Cosa vorrebbe dire a tutti gli acquirenti dei prodotti ITALVIDEO?

Chi compra Ital Video deve continuare a farlo perchè noi vendiamo fatturando regolarmente prodotti solo originali e ci riteniamo responsabili di quello che vendiamo.

Vorrei inoltre dire ai miei clienti che la stupidità ha un nome questo non è certo Arioti Mario.

ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.
Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.

La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci. Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ovvie ragioni di spazio.

VENDO Pc64 Mod. Nuovo + drive 1541 Mod. Nuovo + registratore + di 200 Giochi E Utility Su Disco E Cassetta Il Tutto 3 Mesi Di Vita A Lit.600.000
LUCA MERONI
VIA VALLE,14
20035 LISSONE (MI)
TEL.039-463829

VENDO 250 Cassette 64/128 Lit.130.000 In Blocco (3 Omaggi Inclusi) 100 Dischi 64/128 Lit.100.000 Infine Programmi Amiga
ROVETTA FLAVIO
VIA F.COGHETTI,174
24100 BERGAMO
TEL.035-257389

VENDO Il Gioco Originale Su Disco "Gary Linekers Super Star Soccer" Per Cbm64 1 Lit.15.000 Pagherete In Contrassegno
FILIPPO CORDARO
CASELA POSTALE 60
93100 CALTANISETTA
TEL.0934-21370

CERCO CONTATTI PER ATARI ST

ALDO SCOGNAMILLO
VIA SANTA GILLA,63
09122 CAGLIARI
TEL:070-283559

FERDINANDO BUZZACARINI & NICOLA MAJELLO
VIA OGNISSANTI,56
35100 PADOVA
TEL.049-8072923 ore ufficio Siamo collegati via Modem con l'estero e chi volesse P.D., ci telefoni

CERCANO CONTATTI AMIGA

GUIDO MELARAGNI
CASELLA POSTALE24027
NEMBRO (BG)

MIRCO GROPPELLI
VIA LANFRANCO,12
29100 PIACENZA
TEL:0523-60573

FILA ENRICO
VIA VILLA PENTITA,11
46020 S. GIOVANNI DOSSO (MN)
TEL:0386-57185

ROBERTO MALACARNE
VIA VITTORINO DA FELTRE,41
32020 COMUNE DI MEL BELLUNO
TEL:0431-759281

DANILO CORNIA
VIA INZIANI,1
29100 PIACENZA
TEL:0523-65756

LIONELLO DE NARDIS
VIA S.MARCO,19
29100 PIACENZA
TEL.0523-37584

EMILIO MADDALONI
VIA B. CELENTANO,23
80135 NAPOLI

STEFANSOFT
CASELLA POSTALE 357
60035 JESI (AN)
TEL.0731-203072

ANTONIO DE BENEDETTO
VIA SVETONIO FABBR. A/11
04100 LATINA
TEL.0773-486136 ORE SERALI

GIUSEPPE LA SPADA
VIA GIORGIO RIZZO,53
98057 MILAZZO (ME)
TEL.090-9287736

ALESSIO CARLINI
VIA TINA LORENZONI,44
50015 GRASSINA (FI)
TEL.055-642087

VALENTINO CAROLLO
VIA ROSSI,20
21020 BARASSO (VA)
TEL.0332-747492

CERCANO CONTATTI CBM64

TRUCHOD EMANUEL
FRAZ. RHINS,19
11100 ROISAN (AO)

CERCO CONTATTI MS-DOS

MARIO VOLPINI
VIA CESARE,61
25031 CAPRIOLO (BS)
TEL.030-736136

GIULIO FAINI
VIA PACINOTTI,15
20059 VIMERCATE (MI)
TEL:039-667072

REFERENDUM VIDEOGAME & COMPUTER WORLD 1989

Abbiamo ricevuto moltissime lettere che lo chiedevano, altre che accennavano alla possibilità di un vero scambio di idee con tutti i nostri lettori; finalmente eccolo qua, il Referendum sulle vostre preferenze che speriamo risulti molto utile per migliorare gli aspetti della nostra rivista e potenziare al massimo i suoi contenuti, nell'ottica di offrirvi uno strumento di informazione sempre più valido. Abbiamo creato questo piccolo questionario proprio per aprire un ennesimo dialogo con tutti voi che ci seguite da molto tempo. Dato che nelle risposte ai lettori non è sempre possibile dilungarsi in spiegazioni e chiarificazioni, ecco lo strumento adatto per comunicarci ogni vostra idea, parere e suggerimento. Compilate, imbustate e spedite! Videogame & Computer World è tutto vostro!

Nome e Cognome ____________________
Quanti anni hai? ____________________
Di cosa ti occupi? ____________________
Quale computer possiedi? ____________________
Da quanto tempo leggi la nostra rivista? ____________________
L'acquisti regolarmente? ____________________
Leggi altre pubblicazioni del settore? ____________________
Leggi riviste straniere? ____________________
Cosa vorresti all'interno della rivista? ____________________
Quale aspetto di Videogame & Computer World si dovrebbe migliorare, e come? ____________________
Vorresti più foto? ____________________

Vorresti più articoli? ____________________
Vorresti vedere la pagellina nelle recensioni, oltre ai giudizi "Giocabilità, Sonoro e Grafica"? ____________________
Ti piace il romanzo a puntate? ____________________
Quale rubrica ti interessa di più? ____________________
Quali altri argomenti dovremmo trattare? ____________________
Vorresti avere una hit parade basata sulle preferenze dei lettori? ____________________
Note: ____________________

MS/DOS NEWS

NUOVO POSTSCRIPT DALLA MICROSOFT

Dopo molte voci di corridoio, finalmente è giunta la conferma ufficiale che la Microsoft sta sviluppando un nuovo linguaggio di controllo per stampanti laser. Un sistema molto simile al famoso PostScript della Adobe, famoso soprattutto fra gli utenti Apple. Questo nuovo linguaggio sarà in grado di sfruttare completamente le capacità grafiche del Presentation Manager. Sembra che molte software house statunitensi stiano già sviluppando driver in grado di gestire le più diffuse stampanti laser.

ARRIVA IL NUOVO PORTATILE PS/2

L'IBM sta iniziando la produzione di un nuovo portatile PS/2. Il peso non sarà certo dei più contenuti: si parla di circa 9 chili. Verrà venduto con un hard disk da 120 mega e scheda VGA con display al plasma. La memoria principale potrà essere espansa fino ad un massimo di 8 mega. Sarà dotato di un drive da 3 pollici di 1,44 MByte. Come microprocessore viene utilizzato un 386. In complesso un computer molto simile al Compaq 386 col quale dovrà spartirsi una grossa fetta di mercato.

1988, L'ANNO DELLE PROMESSE MAI MANTENUTE

Sia l'IBM che la Microsoft hanno recentemente ammesso che solo una parte degli applicativi per OS/2 che dovevano essere realizzati nello scorso anno sono venuti alla luce, molti sono rimasti sulla carta e probabilmente non verranno commercializzati nemmeno quest'anno. Da dati non ancora ufficiali, sembra che poco più del 50 per cento dei programmi per OS/2 annunciati siano poi stati realmente prodotti. Sembra inoltre che i pacchetti immessi sul mercato abbiano trovato un pubblico abbastanza indifferente e la loro diffusione sia ancora molto bassa. Le ragioni di questo quasi insuccesso del nuovo sistema operativo OS/2 che avrebbe dovuto, secondo le intenzioni dell'IBM, sostituirsi al sistema MS-DOS sono da ricercarsi nella politica portata avanti dalla casa americana.

NUOVO OS/2 PER 386

La Microsoft ha annunciato la creazione di un nuovo sistema operativo OS/2 per 386. Nella versione 2.0 sarà migliorata la gestione dei file e saranno riprodotte alcune funzioni tipiche dei sistemi Unix e Mac. Sarà inoltre aggiornato il "vecchio" OS/2, infatti uscirà una versione 1.2 e finalmente arriverà il Lan Manager 1.1.
Non fatevi comunque troppe illusioni, perchè la release per 386 vedrà la luce solo i primi mesi dell'anno prossimo. La release 1.2 sarà invece commercializzata nei prossimi mesi.

QUICK C 2.0

E' disponibile la versione 2.0 del compilatore C della Microsoft. Fra le innovazioni ricordiamo il potenziamento degli help in linea, il notevole incremento di velocità e la presenza di un assembler in linea che permette di inserire codici in assembler senza dover uscire dall'ambiente C. Inoltre il Quick C compiler contiene un compilatore ed un linker incrementali, che ricompilano e "rilinkano" solo le parti modificate nell'ultima sessione di lavoro.

WINDOWS 3.0

La prossima estate dovrebbe iniziare la commercializzazione della release 3.0 di Windows versione 286 e 386. Il nuovo prodotto dovrebbe avvicinarsi alla filosofia OS/2 del Presentation Manager.
Fra le modifiche, la più significativa sarà senz'altro un miglioramento della gestione dell'extended e dell'expanded memory. Sarà aumentata la velocità e nella nuova release saranno completamente riscritti i driver di gestione delle stampanti, specialmente per quanto riguarda le laser.

SPRINGBOARD PUBLISHER

La Springboard ha presentato un nuovo desktop publisher, molto economico che si pone in contrapposizione con i più blasonati VENTURA 2.0 e PAGEMAKER 3.0.
Il Publisher della Springboard Software non contiene il modulo di elaborazione testi ed è semplicissimo da utilizzare.
In pratica è un mini VENTURA, dal prezzo molto contenuto, che si rivolge ad un pubblico senza grosse esigenze. Come PAGEMAKER anche Publisher gira sotto Windows che viene fornito in una versione runtime col programma.
Nella stampa il programma supporta solo la stampa verticale e non quella orizzontale. E' possibile importare file dai più diffusi wordprocessor (Word 4.0, WordStar, WordPerfect, ecc..) e dai più comuni paint (Paintbrush, Windows Paint, Newsroom Clip Art, ecc..).